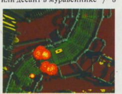


#4 1997
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
"Вангеры":
десант в
муравейнике







GAME.EXE
#4`1997

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова, Наталия Дубровская** (квесты, ocikal@sunny.aha.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, gm3@online.ru), **Х.Мотолог** (action\аркада, gm2@online.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@sunny.aha.ru), **Гамлет Маркарян, Денис Гусаков** (дизайн, верстка), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
FIDO: 2:5020/896 (эхоконференция поддержки журнала Game.EXE в FIDO — SU.GAME.MAGAZINES, модератор Петр Давыдов)

Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

Все компьютерные игры и программы тестировались на компьютерах Wiener PRO, производства компании R&K.

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

СТОПА РАБОТАЕТ ИДЕАЛЬНО. МЫ ВОССОЗДАЛИ ЕЁ.

ХЕЙЛ ГЕБРЕСЕЛАССИ. ОЛИМПИЙСКИЙ ЧЕМПИОН В БЕГЕ НА 10 КИЛОМЕТРОВ. ВЫСТУПАЕТ В КРОССОВКАХ EQUIPMENT SALVATION.



В ОСНОВЕ ОБУВИ FEET YOU WEAR ЛЕЖИТ САМАЯ СОВЕРШЕННАЯ ЧАСТЬ СПОРТИВНОЙ ЭКИПИРОВКИ. СТОПА ЧЕЛОВЕКА. ОКРУГЛАЯ ФОРМА ОБЕСПЕЧИВАЕТ УСТОЙЧИВОСТЬ И ЧУВСТВО ПОВЕРХНОСТИ, НЕОБХОДИМАЯ ГИБКОСТЬ В СРЕДНЕЙ ЧАСТИ ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ СИСТЕМОЙ TORSION, А АМОРТИЗАЦИЯ ПЯТОЧНОЙ ЧАСТИ ДОСТИГАЕТСЯ ЗА СЧЕТ СИСТЕМЫ P.O.D.S. БОСИКОМ ПО ТРАВЕ... КАК ДАВНО ЭТО БЫЛО...

ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЕРНУТЬ ЗАБЫТЫЕ ОЩУЩЕНИЯ!

adidas

FEET YOU WEAR®

Allods, или Острова в астрале

Весна.
Небритое горло бредит "Жиллетом", а голова "Интернетом".
*20 апреля вольнолюбивая (сиречь независимая) московская компания **Nival** угодила-таки в Повсеместно Протянутую Паутину, с удовлетворением тут же новичка заметившую и благословившую: свежесработанный ниваловский сайт попал в списки всемирных девелоперов (что-то почетное между New World Computing и NovaLogic), и несколько онлайновых журналов не без удивления занесли в реестры под биркой "Coming Soon" новую ниваловскую игрушку **Allods: Sealed Mystery**...*
Что?
Вас интересует, откуда есть пошел Nival и что такое Allods?
Стыдно, батенька, "Экзе" неоднократно писал, "Экзе" читать надо (впрочем, это было еще в прошлой жизни журнала, а потому — прощается): отличную игрушку Sea Legends от Ocean/GTE Entertainment помните?
*Вот-вот, костяк команды во главе с **Сергеем ОРЛОВСКИМ**, делавшей SL, и есть часть нынешнего Nival'a.*
А вот что касается упомянутой игры...

.EXE высаживается в компании Nival, где узнает, что этот мир отнюдь не всегда состоял из кусков материи, разделенных вселенской пустотой

Когда-то эти земли были едины, и правящие ими Великие Маги бережно хранили грандиозные знания об этом мироздании. Но, увы, сии достойные чародейные мужи имели не только знания, но и пытливый разум, который в конце концов привел к непоправимому.

В стремлении поскорее достичь светлого будущего Великие решились позаимствовать немного энергии из самого сердца родной планеты. Однако найденный источник оказался слишком силен даже для объединенных сил всех кудесников, и столь желанная энергия, преодолев все препятствия, выплеснулась наружу.

Некогда единый, изумительно красивый мир... очень скоро распался на ряд островов, таявших на глазах у изумленной публики...

Незадачливые творцы Добра (лучшее — враг хорошего!) ринулись на спасение тех ошметков, которые еще не успели превратиться в Ничто. И наступление астрала было остановлено. Но какой ценой! Каждый Великий Маг пожертвовал своей свободой ради сохранения клочка земли. Экспериментаторы решили "зациклить" свое астральное тело на острова (со всеми вопросами, касающимися этой части легенды, просьба обращаться к г-ну Карлосу Кастанеде), в центре которых оказались волшебные башни Великих.

Время лечит, и вскоре жизнь вернулась в нормальное русло: короли и их империи, крестьяне, наемники и, конечно, нечисть — все это осталось и даже подняло голову. Землицы, говорите, поуменьшилось? Но кого это волнует, если даже наши волшебники в конце концов без видимых потерь отошли от потрясения? Недолго думая, они договорились с духами астрала о системе перевозок через Пустоту, разделяющую части планеты...

История каждого острова — это жизнь одного из Великих Магов. Кудесники по-прежнему прикованы к остаткам бывшей единой и неделимой. Их бытию вроде бы ничто не угрожает, но отныне они разделены, и каждый трудится лишь на себя. А значит — на свой страх и риск. А значит — возможно всякое?

Так и вышло: один из Магов снова взялся за смелые опыты с пространством. После первой же попытки на подвластном ему острове появилось нечто, совершенно чуждое этому измерению. Осознав, что дела плохи, Великий покрыл остров одним из самых мощных заклятий, чем крепко-накрепко оградил опасную территорию от остальных владений. Не имея сил на большее, чародей надеялся на скорую (или не очень) помощь извне. А не прийти та просто не могла, ибо защитный купол над злополучным клочком земли закрыт лишь в одном направлении. Изнутри.





Минули годы (века, эпохи). Для всех остальных остров словно обезлюдел: Маги так и не смогли преодолеть защитную оболочку, чтобы выяснить, что же все-таки произошло с их собратом. А по землям, как водится, поползли слухи о сказочных богатствах, уникальных артефактах и абсолютном знании, которые якобы были обнаружены на изолированной территории. На поддержание домыслов работало и то, что ни один из ушедших на остров смельчаков так никогда и не вернулся. Искатели приключений исчезали бесследно. Навсегда. Совсем.



Любая тайна, а мистический остров — ее зримое и осязаемое воплощение, повод для приключения. Ну а если за дело берутся сильные мира сего, испокон веку враждующие империи, приключение обещает быть еще и опасным.

Все так. Снаряженный одной из империй, игрок покидает этот мир, чтобы, перешагнув таинственный защитный барьер, оказаться в Неизвестности и попробовать принести пользу своим покровителям и родному острову. К счастью, новых смельчаков, не считая вас, трое. На миру ведь и смерть красна, не так ли?..

.EXE под чутким руководством Nival'а ликвидирует безграмотность, после чего констатирует, что Allods — это вполне по-русски

"Все шансы"? — изрек корреспондент не очень-то решительно, надеясь, что название игрушки соответствует английскому словосочетанию "All Odds". — А что, любопытное название!" Nival'овцы дружно ухмыльнулись. Еще один попался! Любят поумничать эти журналисты. Терпеливо, как малому ребенку, мне объяснили, что название игры пишется слитно и с одной "d". Теперь-то я твердо знаю, Allod — это земля.

Game.EXE: "Земля" с прописной буквы? Так называли нашу планету древние майя?

Nival: Нет, "земля" со строчной буквы, в смысле — территория. Но "Allod" — это действительно древнее понятие. Так называли территорию, абсолютно, целиком и полностью, на веки вечные принадлежащую лорду. Что может быть лучше? Но, как обычно, не обходилось и без нюансов: эта земля принадлежала упомянутому хозяину лишь до тех пор, пока он оставался в ее пределах. Пересекая ее границу, лорд терял землю навсегда.

.EXE: Есть контакт! Резко вижу логическую связь "название-сюжет"!

N: Вы чрезвычайно наблюдательны. Хотя полное название игры таково — **Allods: Sealed Mystery**. Как, линкуется?

.EXE: Не вопрос. Так что есть Allods? К какому жанру относят свое детище сами авторы? Надеюсь, не к мотологическому? Боже упаси...

N: Это, пожалуй, самый каверзный вопрос. Дело в том, что игра Allods, какой мы ее видим, представляет собой некий симбиоз сразу нескольких жанров: RPG, стратегии и, быть может, чего-то еще. Попробуем провести аналогию... Представьте битву в стиле WarCraft, чьи персонажи тренируются и перевооружаются как в Diablo. Ну а воюете вы в необъятном фэнтези-мире, напоминающем The Elder Scrolls: Daggerfall. Правда, задания больше смахивают на то, что было в Warhammer: Shadow of the Hornet Rat.

.EXE: Любопытно! Ведь вы только что перечислили все самые стоящие игры последних лет! Эти названия прозвучали не случайно, не так ли?

N: Скажем так: долгие часы (месяцы, годы), проведенные за этими шедеврами, вдохновили нас на создание собственной игры. Оказалось, что несовместимые — но лишь на первый взгляд! — жанры прекрасно сливаются в один чудесный, совершенно новый. Наш жанр.

.EXE, ведомый Nival'ом, уходит в горы

И в самом деле, поиграв в Allods минуту-другую, соглашаешься с авторами, что их игра сродни знаменитому WarCraft 2. Это комплимент, не сомневайтесь. Яркая, интересная, отлично прорисованная графика щадит глаз и создает нужную атмосферу игры. Как и у Blizzard, все модели монстров и людей трехмерны. Пожалуй, некоторые особо обаятельные орки выглядят более симпатично, чем у классиков орочьего жанра. Ландшафт тоже трехмерен. Мотай на ус, Blizzard.

.EXE: Господа, зачем вам трехмерная поверхность? Дополнительная возня, необходимость выкраивать энное количество процессорного вре-



мени на обсчет ландшафта — одни проблемы. А ведь за FPS надо следить! Он в Win'95 "падучий".

N: Ну, во-первых, нам нравятся выпуклости и "впуклости". Во-вторых, это красиво. В-третьих, вносит определенные особенности в тактику боя. Как видите, причин хватает.

.EXE: Пожалуйста, пункт третий.

N: Наличие трехмерной поверхности "тянет" за собой изменение скорости юнитов при ходьбе по наклонной плоскости. Когда-нибудь замечали такой парадокс?

.EXE: Случалось. Но существуют ли пики, которые невозможно покорить?

N: Есть определенный угол, начиная с которого регулярные войска не могут продвигаться вверх. Это под силу лишь специальным отрядам, например, альпинистам. Представляете, какой удобной огневой точкой может стать практически недоступная вершина!



.EXE: У вас есть редактор карт. Насколько просто создавать "объемный" ландшафт? К примеру, "сооружение" тривиальной комнаты в DOOM'е поначалу было делом не для средних умов. Сможет ли с вашим редактором справиться "среднерусский чайник"?

N: Наш "point & click"-интерфейс позволяет легко и быстро создавать необходимый пользователю рельеф местности. "Схватив" мышью любую точку на поверхности карты, ее можно (вместе с ближайшей окрестностью) "вытянуть" вверх или "вдавить". Вот вам и холмистая местность.

.EXE: Картинка получается чудесная. Какую же машину вы рекомендуете для нормальной игры в Allods?

N: Начнем с того, что это должен быть PC. Добавьте туда Win'95 или NT — по вкусу. Технология MMX рекомендуется, но можно обойтись и обычным P133. 16 Мбайт RAM — это минимум (лучше 32). Вам понадобится и неплохая SVGA-видеокарта, ведь Allods работает в 16-битном цвете. Четырехскоростного CD-привода будет вполне достаточно.

.EXE знакомится с героями и выясняет, что Nival потворствует феминизму и строг с подопечными воинами

Стойкое убеждение после получаса игры: авторы постарались "привить" интерфейсу Allods все самое лучшее, чем могут похвастать интерфейсы мировых хитов. Действие по умолчанию (атака или передвижение) выполняется левой кнопкой мыши — как в C&C. В то же время более сложные приказы можно отдавать с toolbar'a или через shortcut'ы — как в WarCraft. Добавим сюда быстрый скроллинг по правой кнопке мыши в стиле Z или KKnD.

Тактика ведения боевых действий поощряет групповую, а не "одиночную" активность. Один в поле не воин. Даже если он герой. Дело в том, что в Allods существуют юниты двух типов: регулярные (солдаты, наемники, монстры) и герои. Последние являются весьма ценным приобретением, так как с течением времени и набором определенного количества experience-очков их "таланты" в той или иной области могут возрастать. Обычные войска тоже имеют статистику, характеризующую их боевые качества, но набираться опыта, к сожалению, не умеют.

.EXE: Статистика прозрачно намекает на RPG-корни вашего детища. Какими же чертами этого жанра обладает Allods?

N: Начнем с того, что существует Главный герой. Вы. Вполне очевидно, что ваши умения могут совершенствоваться. Эту самую фигуру игрок обязан холить и лелеять, так как факт ее смерти означает мгновенный конец игры. Причем финал вовсе не благополучен.

.EXE: Может быть, героя все-таки можно "обменять" на кого-нибудь? Ведь в классических RPG можно было набирать целую команду, а игра продолжалась до тех пор, пока хотя бы один из компаньонов оставался жив.

N: Нет. Нет. Нам нужна конкретная персона. Конечно, вы можете (и должны — иначе не пройдете игру) формировать отряд по своему усмотрению, принимая на службу героев и нанимая понравившийся вам отряд наемников.

.EXE: Ну а как появляется на свет Он, Единственный?

N: Это может быть и Она. Легко. В самом начале игры вы выбираете класс героя (воин/маг) и пол (м/ж).

.EXE: Дань феминизму? Опасаетесь популярного в узких кругах издания "Космополитен"?

N: А вы как думаете? Пришлось рисовать дополнительный, совсем не маленький набор моделей и спрайтов. Как и в любой приличной RPG, игрок в Allods сможет заниматься одеванием и раздеванием героических персонажей. Ведь модель на поле боя должна менять оружие и кольчуги в тот же самый момент, когда вы занимаетесь этими



операциями в inventory.

.EXE: Почему так мало классов? К примеру, в том же Diablo существовали три типа героев...

N: От количества классов суть не меняется: герой обладает либо физической, либо сверхъестественной силой. Третьего не дано. Создатели RPG лишь варьируют соотношение "сила-магия", делая несколько характерных типажей с практически фиксированными начальными данными.

.EXE: Хорошо. Тогда чем, по-вашему, отличаются Маг и Воин? Кроме того, что по-разному называются?

N: Воин не имеет доступа к магии. Совсем. Маг не может драться руками или чем-то в них зажатым. Что поделаешь, не научили. Таким образом мы получаем два кардинально отличных класса. В некоторых RPG, по сути дела, практически все равно, каким персонажем начинать игру. В конце концов вы сможете добиться удовлетворительного фехтования даже от самого дряхлого мага. Но не у нас. Не допустим!

.EXE: Гм-м... Решительно и сурово. Но сможет ли такой герой полноценно сражаться? Ведь случаются ситуации, когда воину не обойтись без левитации. А у магов есть дурная привычка растрачивать волшебную энергию до конца. В итоге ваш кудесник останется абсолютно беззащитным в таком большом и недобром мире.

N: Именно поэтому мы рекомендуем создавать отряды. Скажем больше, в любой компании должен быть хотя бы один маг. И наоборот. Ну а что касается маны — любой чародей будет потихоньку ее регенерировать.

.EXE: Как много параметров имеет герой?

N: Достаточно, ведь кроме "основной" статистики каждый обладает определенными "умениями" (skills).

.EXE: А это еще что?

N: В любом деле необходимо иметь сноровку. Техника сноса неприятельской головы двуручным мечом отличается от подобного трюка с боевым топором. Отсюда разумный вывод. Обращению с оружием (и не только с ним) необходимо обучаться. Так появилась графа "skills". Допустим, вы нашли новый меч. Сразу же стали им орудовать. А через некоторое время обнаруживаете в своей статистике новое умение.

.EXE: Словом, есть skill'ы, о существовании которых игрок может не догадываться до тех пор, пока не поUSEит что-нибудь?

N: Именно так. Каждый герой обладает задатками всех умений. Только игрок об этом не знает. Поэтому новая строка в статистике будет подталкивать пользователя на новые эксперименты в надежде обрести что-нибудь еще. Изначально любой игрок имеет лишь один-два skill'а.

.EXE: Относится ли к skill'ам магия?

N: Да. Существуют пять направлений магии: огонь, вода, земля, воздух и астрал. Заклинания могут быть как заучены магом, так и заключены в волшебных вещицах.

.EXE штудирует Allods-тактику, но в этот момент нападают орки, и...

Итак, герой готов к приключениям. Что же нам приготовили заботли-



вые авторы Allods? Исходя из представленной выше "легенды", можно предположить, что сюжет игры будет не менее интересен и богат неожиданностями. Вы стартуете, внезапно оказавшись в абсолютно незнакомом мире, не зная его правил и законов. Для начала вы должны обвыкнуться и, как минимум, выжить. Единственный способ не пропасть в этой импровизированной клетке — выполнять различные миссии в качестве наемника. Как результат, у вас появляются деньги, оружие и некоторая репутация.

Задания. Наиболее близкой к Allods игрой авторы считают Warhammer, названный нами Wargame'ом года. Все просто: ограниченное количество войск, никакой экономики. Вам не надо заботиться о простаивающих харвестерах, постоянно умирающих крестьянах и охране базы. Ведь вы собирались воевать, а не заниматься сельским хозяйством, не правда ли? Именно об этом и позаботились программисты Nival'a. Игра построена как последовательность миссий, каждая из которых разворачивается на одной из частей острова. Все задания связаны в логичную "главную сюжетную линию". Сопровождаются мультфильмами и так далее, и так далее. Что более важно, так это наличие "необязательных", то есть случайно генерируемых миссий. Они принципиальны, так как именно по прохождении нескольких подобных кампаний игрок уже будет готов к отдельным, более суровым "главным" миссиям. Вам помогают не только герои, каждый из которых имеет свой характер и собственные планы на будущее, но и рядовые наемники, группу которых пользователь может "прикупить" в перерыве между заданиями. Выбор широк — уже готовы около 15 отрядов отлично вооруженных головорезов.

.EXE: Можно ли как-нибудь выбирать миссии или они идут одна за одной сплошным потоком?



N: Первые два-три задания будут предложены в любимом добровольно-принудительном порядке. Так же было и в Warhammer'e — поначалу выбор отсутствовал. Затем вам предлагается некий ассортимент.

.EXE: Надеюсь, сверхурочные задания приносят игроку не только опыт, но и деньги?

N: Когда как. Experience растет всегда, но в качестве бонуса вы вполне можете заполучить нового компаньона, неизвестное дотоле закли-

нание или ценный артефакт. Сложность миссии напрямую зависит от "качества" приза.

.EXE: Вопрос "по темечку": есть ли непроходимые задания? И можно ли их как-то обойти?..

N: Подумайте сами: если вы не в состоянии благополучно закончить миссию, то вам придется немного "накачаться". Или заработать определенную сумму денег. На них вы сможете организовать небольшую, но злобную армию наемников, которая поможет решить ваши проблемы в этой миссии.

.EXE: Насколько я понимаю, этот самый клочок земли должен быть очень плотно заселен. Неужели все обитатели островка будут делиться на врагов и друзей?

N: В каждом задании может присутствовать третья сила, которая к началу миссии абсолютно нейтральна. Народ занимается обычными делами: идут караваны, мимо маршируют отряды. Если вы их не трогаете, они не заденут вас. С другой стороны, ограбив обоз, вы имеете хороший шанс укрепить свое финансовое положение.

.EXE: И всем наплевать на безобразия, учиняемые игроками?

N: Отнюдь. За вас говорят ваши поступки. Зачастую нейтральные войска могут представлять определенные силы, которые вы имеете шанс встретить в городе между миссиями. Обидев кого-либо, вы можете не только упустить важное (не смертельно важное, но все же...) задание, но и нажить врага, который постарается не остаться в долгу. О таких последствиях мы все-таки стараемся намекать. Иногда тонко, иногда не очень...

.EXE: Интересно, а насколько разумно вообще затевать драки? Достаточно ли круты монстры, чтобы оказать достойное сопротивление? Или, быть может, с некоторыми просто не стоит связываться?

N: Есть и такие примеры. Скажем, некая уникальная особь (чье название намеренно изъято нехорошими авторами игры из корректуры! — **Ред.**) — единственная на острове. Поначалу вы в принципе не сможете ей (этой особи) навредить. Выход один — спасаться. Но это "героический" монстр. Остальные же твари крутеют одновременно с вами, дабы игрок не почувствовал, что драться стало слишком легко или сложно. Крайности — это вредно.

.EXE: А как насчет AI? Вы обещали умненьких зверюг!

N: Наши бестии будут разумнее WarCraft'овских, это точно. Взять хотя бы то факт, что мы формируем так называемое "коллективное мышление". То есть монстр осознает, что в одиночку он практически не имеет шансов вас умертвить. Более того, монстры собираются в целые ватаги и действуют как единая команда. У такой группы уже может быть определенная цель: патруль, разведка, преследование конкретного объекта, охрана объекта или просто поиск острых впечатлений.

.EXE: Стильно!

N: Фэнтезийные монстры — древние враги человечества. Вражда между человеком и зверем гораздо сильнее, чем ненависть и распри в племени homo sapiens. Отсюда результат. Скажем, ваша группа намертво схватилась с отрядом наемников. В этот момент нападают орки и начинают давить всех без разбора. В том случае, если вы полностью переключитесь на истребление нечисти, есть шанс, что недавние враги помогут вам изничтожить несчастных орков. В случае коллективной победы вы, по собственному усмотрению, можете продолжить драку или разойтись мирно. Воля ваша.

.EXE почти не сомневается

Вот такой интересный проект. Амбициозный. Смелый. Будем надеяться, удачный. Почти завершенный (вот тут .EXE дал маху: авторы планируют закончить все работы примерно через полгода. — **Ред.**). Примечательно, что вы никогда не догадаетесь, как возникла идея создания



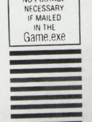
Allods: Sealed Mystery. Так вот: сначала был огромный on-line-мир, в котором жили и трудились на поле брани сотни, а то и тысячи юзеров. Как водится, эта чудесная вселенная была расположена глубоко в мозгах нынешних разработчиков Allods. Начав потихоньку выполнять задуманное, ребята поняли, что идею, engine, сюжет, да и многое другое хорошо бы основательно обкатать, прежде чем с головой уходить в столь сложную задачу. Именно тогда впервые и подумали они о возможности игры в одиночку. Да, да! Allods изначально создавалась как multiplayer RPG-стратегия! Не удивительно, что игра поддерживает до 16 человек по сети и до 50 по "Интернету". Добавить три уровня сложности, кампанию для одного игрока и отдельные multiplayer-миссии — небольшая цена за обкатку грандиозной идеи. Если игра будет иметь успех у потребителя (а в этом практически нет сомнений), то Nival все-таки воплотит свою мечту: сеть островов, разделенных астралом, сотни людей, шатающихся по единому бескрайнему миру, и приключения, которым нет конца. По крайней мере, логического.

Nival: ***Сергей ПАВЛЕНКО***, ***Nick A. SKOKOV***, ***Петр ВЫСОТИН***, ***Роман КОЗЛОВ***, ***Дмитрий ДЕВИШЕВ***.
Game.EXE: ***Александр ВЕРШИНИН***.

От редакции: еще один промах .EXE — забыл расспросить об издателе игры, за что получил нагоняй. Исправляем оплошность: Allods (ранее проходившая в журнале под рабочим названием Moon7) издается хорошо знакомой вам компанией **"БУКА"**. Поклон ей в пояс за внимание к **таким** проектам.

"Вангеры": попытка мести, или десант в муравейнике

Результаты расследования, версия 232/22-61-5.05.97



Юстас (garry1@online.ru) —
Алексу (versh@online.ru).
Строго конфиденциально (пока).

Согласно данным от глубоко законспирированных источников, в районе города Кенигсберга (бывший Всесоюзный-Староста-Град) замечена подозрительная code- и design-активность, имеющая рабочее название **"Вангеры"** и исходящая из некоей **K-D Lab** (наиболее вероятная расшифровка указанной аббревиатуры — K-Division Laboratory, на что косвенно указывает Games Magazine #3'95, p.18, "Сказание о Biprolex'e"). В частности, нашими агентами-провокаторами перехвачена мыльная шифровка следующего содержания:

Отправили по e-mail десять шотов из игры зпт три мехоса зпт ранее шесть шотов из редактора тчк Приносим извинения за задержку зпт нам в понедельник сдавать материал для западных паблишеров зпт сам понимаешь зпт какой цейтнот тчк си зпт andrey зпт k-d lab.

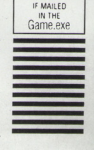
Возможно, кроме этой K-D Lab к интересующему нас делу имеет отношение известная столичная компания **"Бука"**. Проверить в трехдневный срок и доложить (писать лучше всего левой рукой на плохом французском языке). Связь — через известного вам мамеда. Да! Подумайте о возможной засылке в Михал-Иваныч-Град казачка либо о прямой вербовке агента влияния. По сведениям источников, более всего на эту роль подходит некто **Андрей КУЗЬМИН** (KranK@kdlab.koenig.su), кодовое имя "KranK", проходящий по оперативным сводкам как "идеолог" и "заводила".

Кстати, что такое "мехос"?..

Алекс (versh@online.ru) —
Юстасу (garry1@online.ru).

Мон женераль, шер патрон (очень плохой французский язык. — **Ред.**)! С большим удовлетворением сообщаю, что задание с несказанной радостью принято к производству, однако выделить свободного казачка для засылки в ...град пока не представляется возможным — овес нынче дорог, к тому же все находящиеся в невидимом строю силы, согласно предыдущей директивы, брошены на добывание важных стратегических, симуляционных и action-сведений. Предварительное зомби... то есть зондирование варианта "Агент влияния Кузьмин" мыльным текстом-легендой под кодовым названием "Мы сами журналисты не местные, поделитесь чем можете" показало высокую контактность фигуранта, готового предоставить любую интересующую Центр информацию, хотя он и ссылался на страшную занятость и "все еще неполную ясность с отдельными банчами" (цитата). Прошу вашего разрешения на дальнейшую разработку темы и фигуранта.

Выяснить, что такое "мехос", пока не удалось...



Юстас (garry1@online.ru) —
Алексу (versh@online.ru).
Срочно.

Дальнейшую разработку темы и фигуранта разрешаю. Вместе с тем Центр требует скорейшего выяснения всех подробностей проекта "Вангеры" в целом и сути объекта "мехос" в частности, для чего вам строжайше предписывается:

1. Свернуть на время работу по другим заданиям.

2. Командировать себя в Михал-Иваныч-Град (разумеется, за свой счет, инкогнито и с уже апробированной и показавшей высокую эффективность легендой о "неместном и очень любознательном борзописце Александре Вершинине").

3. Добиться "приватной" встречи с фигурантом "KranK", у которого любой ценой (обещания манны небесной, неба в алмазах и публикации полосного цветного портрета с любимой девушкой и заинтересовавшимися членами семьи фигуранта только приветствуются) выяснить подлинную сущность интересующего дела. (Запасной вариант: по сообщением источников, на достаточно безболезненный и квалифицированный контакт также могут пойти работающие в K-D Lab фигуранты Юлия "Shapka" Шапошникова, Дмитрий "Rooble" Радинович, Николай "Cranium" Степанков, Михаил "ChSnark" Пискунов, Александр "Sicher" Котляр, Андрей "Kron" Суханов, Евгений "Steeler" Худенко, Евгений "Ryba" Камболов.

4. Оформить показания фигуранта согласно спеццпркуляра "В ожидании Игры", приложить к ним необходимые графические и фотоматериалы и выслать нарочным мылом в Центр.

Кстати, что такое "банчи"?..

Алекс (versh@online.ru) —
Юстасу (garry1@online.ru).

Мон шери шеув (слово "шеф" транскрибируется несколько иначе. — **Ред.**)! Докладываю! Задание успешно выполнено! Запись **"Допроса с пристрастием и показаний Андрея "KranK" Кузьмина"** прилагается. Графические материалы — самые свежие игровые скриншоты, карты и даже три изображения объекта "мехос" (!) – прилагаются. Авансовый отчет прилагается.

Выяснить, что такое "банчи", пока не удалось. Но мы работаем. Подключены все наличествующие силы...

P.S. Дорогой босс! Позвольте несколько слов, что называется, от себя.

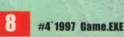
1. Вы знаете, как я люблю наше Дело и сколько сил я кладу на его исправное выполнение. Люблю сильно, сил кладу несчетно. Смею надеяться, что вы также догадываетесь об очень высоком уровне моей квалификации — как игровой, так и журналистской. Вместе с тем я всегда старался быть беспристрастным судией тех вещей (вплоть до цинизма), о которых пишу, дабы не обмануть ожиданий читателей и не ввести их в грех заблуждения. Но, шеф! Невероятный случай! Впервые в моей практике!

Я заочно влюбился в проект "Вангеры"! Даже ни секунды не поиграв в него!

Честно сказать, я до сих пор мало что в "Вангерах" смыслю, хотя мне нравится в них все: и лицо, и мысли, и фигура. И ребята, делающие их, нравятся. Нравится их подход. Их работа с графикой. Нравятся их мысли. Жутко нравится созданная ими модель мира. Очень нравится, что не "бренчат", жлобства и фанаберии не выказывают, кои в столице нашей Родины у представителей их профессии — сплошь и рядом.

Словом, шеф, прошу вас отстранить меня от дальнейшей работы в этом направлении, а то комплиментам не будет конца. Несмотря на то что я, повторюсь, продукта даже и не видел. Даже демо-версии, которую коварный искуситель "KranK" обещает лишь в июне. Прошу в моей просьбе не отказать. О моем трудоустройстве не волнуйтесь. Как-никак легко отличаю Си++ от Турбопаскаля.

2. Андрей "KranK" Кузьмин оказался еще приятнее, чем я ожидал: во время "приватной" беседы держался с непередаваемым юмором (надеюсь, бумага это отразит), на ответы отвечал охотно и даже с блеском, а потом и вовсе пустился в уморительные рассказы про каких-то цыков с циксами. Кстати, когда я по простоте душевной называл первых цИками, он немного обижался, но виду не подавал. Тонкого обхождения человек. Обещал попробовать меня на ниве программирования мехосов...



Допрос и показания

Андрея "KranK" Кузьмина, данные под присягою мая 3 числа, в 1997 год от Рождества Христова и в пятый год правления нашего Бориса Николаевича Ельцина, милостью Божией Президента Российской Федерации (России).

В: Как вы сами определяете жанр своего проекта? Я, конечно, догадываюсь, что "Вангеры" — это коктейль, смесь. Но смесь каких жанров и в каких пропорциях? И существуют ли игры (примеры, даже если они не точны, всегда понятны читателю), которые подтолкнули вас на создание подобного винегрета? Я не говорю: о предтечах, но — подтолкнули.

О: Рассуждать о жанрах можно очень долго. Вообще-то классификация игр, как нам кажется, это задача критиков. Мы, разработчики, строим Храм, вы, журналисты-аналитики, являетесь в нем жрецами, а геймеры — более или менее одержимыми паломниками. Аналогия избитая, но отчасти верная. Утилитарный смысл присвоения игре жанрового ярлыка заключается в том, как ее будет определять игрок: стоит ли ему связываться с данным продуктом, опираясь на конкретные пристрастия? И в этом смысле можно провести очень обширное и грубое деление, в частности real-time и turn-based. Здесь мы говорим сразу и твердо: у нас самое что ни на есть реальное время. Реальное до мозга костей, так сказать. Это наша философия. K-D Lab изначально воспитывалась в real-time-культуре — как технологически, так и идейно.
Далее можно разбить игры на сюжетные, с предысторией и более-менее развитой повествовательной линией, и игры без всякой легенды, наделенные обычно мощным action-элементом. У нас нет четких пристрастий в этой сфере, хотя мы со всей очевидностью ценим захватывающие тексты и считаем, что развитая сюжетная линия (желательно интерактивная) не мешает играм, а только улучшает их, создавая дополнительные условия для обеспечения главной цели практически любой игры — "погружения" (immersion) в игровое пространство. Хотя вряд ли мы когда-нибудь возьмемся за создание классического квеста: иллюстрировать даже самый оригинальный сюжет не интересно.
Если же все-таки прокомментировать тезис "Вангеры" — это коктейль", имея в виду ценителей игровых "винегретов", то наша игра — это:
action с "видом сверху", с очень сильным аркадным элементом а-ля "боевые гонки" на нижнем игровом уровне, с достаточно развитым оригинальным фантастическим сюжетом, обеспечивающим нетривиальную экономическую модель и диалоги с персонажами; игра включает в себя весьма мощный механизм игры-симулятора в Voxel'ном пространстве с подробной физической моделью и возможностью обширного "эксплоринга" (очень емкий и точный англоязычный термин) территорий.
Внешне же многие путают "Вангеров" со стратегией (если, правда, при этом не обращать внимание на свободное и плавное движение камеры, отсутствующее в играх данного жанра). Впрочем, в последнее время появляется столько игр, созданных, похоже, только ради скрещивания популярных жанров и часто являющих миру мертворожденных монстров, — что мы не очень-то хотели бы относить "Вангеров" к некоей смеси, это, как нам кажется, вполне оригинальная, самостоятельная игра.

Глубинное зондирование в полете.

Некросс. Обед.

Действительно, периодически мы окидываем экран свежим взглядом и не находим пока в мире прямых аналогов — и это слегка настораживает. Так что сослаться на какую-либо игру, чтобы более точно описать нашу, трудно.
Что же касается источников — это, скорее всего, весь багаж увиденных и переигранных нами игр; нельзя сказать, что мы ориентировались на какие-то конкретные образцы. В плане аркады мы считаем шедевром Micro Machines, с другой же стороны вспоминается тень Star Control II. Но технологически, повторимся, мы оригинальны. Не сочтите это за бахвальство. Пусть в меня кинет камнем тот, кто видел что-то похожее...

В: В описаниях к "Вангерам" вы уделяете особое внимание изложению литосновы игры (кстати, кто автор сценария?). Вам не кажется, что такой подход будет сложноват даже для квеста (имеется в виду количество новых понятий и названий, сваливающихся на голову читателя)? Я, к примеру, разобрался во всех именах и взаимоотношениях (я, впрочем, исключение — люблю крепкие сюжеты). Но случилось это лишь на следующий день, после повторного прочтения. Повторюсь: сюжет очень вкусный, смахивает на хороший фантастический роман, написанный очень "научным" языком и напоминает мне столь любимого Фрэнка Херберта с его "Дюной". Однако для рядового игрока... не перебор ли?


"Заросли на Некроссе". Масло, то есть пиксели — но их не видно.

О: С Хербертом вы нам явно льстите. Впрочем, не скрою, мы действительно стремимся, чтобы наша литературная часть была на приемлемом уровне, а не являлась простой "отмазкой". Это принцип: если мы что-то не можем делать качественно исходя из собственных эталонов, то мы этого стараемся вообще не делать. Что же касается вашего вопроса – а зачем ориентироваться на этого гипотетического "рядового игрока"? Ведь игра не обыденный предмет, а геймеры – вовсе не серые обыватели, раз они хотят новых ощущений и творческой продукции. К тому же, новые понятия и названия сваливаются именно на *читателя*, а не на игрока. Мы не собираемся заставлять новичка долго штудировать документацию: на самом деле можно легко пропустить первый диалог и оказаться со своим мехосом на поверхности — "сел и поехал", ничего архисложного. Но хорошая игра должна иметь тыл, подводную часть айсберга. Даже если игрок никогда до конца не поймет механизма работы данной игровой вселенной, что вполне возможно, он подсознательно должен почувствовать, что перед ним не бутафория, а мир со своими законами. Это наша цель — наладить достаточно сложный самостоятельно развивающийся поток событий и вписать туда игрока.
Лучший прототип для такого подхода — наша с вами физическая реальность. Вам не обязательно знать все и вся — это и не возможно, и, самое главное, не нужно. Игрок должен сам захотеть познать законы мира и, в частности, его историю. Если вы разберетесь с банчами, то у вас появится твердая возможность на этом подзаработать. Если же вы прирожденный охотник — можно поразбойничать на дорогах. Сама же сюжетная линия призвана обеспечить Объяснение — почему здесь все так, а не иначе. Сюжет в "Вангерах" работает не столько на самодостаточное поддержание в игроке интереса (у нас нет миссий, после которых вам скармливают очередной кусочек истории), сколько на организацию мира, в котором игрок может использовать знания законов для достижения своих целей. Разумеется, мы не обошлись без глобального сюжета с ключевыми событиями — ведь игрок должен к чему-то хотя бы формально стремиться.
Автор сценария "Вангеров" — ваш покорный слуга, которому помогали талантливые единомышленники: к сюжету основательно приложился Михаил "ChSnark" Пискунов, кроме того, сценарий прошел контроль на целостность у Юлии "Shapka" Шапошниковой...

В: Хорошо, зайду с другой стороны. Вы говорили о мощном аркадном элементе "Вангеров"... Но нужна ли аркаде столь серьезная повествовательная линия? Игрок ведь не задумывается о взаимоотношениях между банчами, когда лихорадочно жмет на "Control".

О: Будь вы в жизни наемным убийцей, при выполнении очередного кровавого заказа вы не задумывались бы о взаимоотношениях преступных группировок. Но ведь жизнь не

состоит из непрерывной стрельбы — и выживает тот, кто смог разобраться во всех нюансах, смог использовать их в своих целях. Конечно, у туповатого громилы есть шанс продержаться, убивая всех вокруг. Но наступит момент, когда ничто, даже самая выдающаяся реакция, не спасет его от более совершенного оружия, не даст ему ключ к другому миру, не позволит купить мощный мехос и т.д. У нас не классическая аркада — проехать N кругов наперегонки или добежать до конца уровня и не умереть. Побеждает тот, кто находит золотую середину между активным действием и изучением игрового пространства. Мир Потерянной Цепи достаточно велик, чтобы вместить в себя разные схемы поведения. А местный фольклор и сленг только придают игре определенный шарм.

В: Так, с этим, похоже, разобрались. Перейдем к технике дела. Поддерживает ли ваш engine какие-либо новомодные штучки вроде MMX или 3D-акселераторов (вопрос немного "частнособственнический": я не нарадуюсь на свой 3Dfx)?

О: Мы работаем в этом направлении — в частности, экспериментируем с MMX-технологией. Но здесь есть свои трудности: практически все hardware-навороты рассчитаны на полигональную графику, которая, по правде говоря, уже начала приедаться. Мы создали собственную ноу-хау-технологию мелкодетального рендеринга огромных игровых пространств, использующую не совсем обычные подходы в графической визуализации. Ее название — A-R-T SURMAP.


Джунгли, река, погоня.

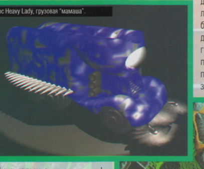
В: Кстати, о графической визуализации. Насколько свободен игрок, выбравшийся на поверхность? Может ли он просто колесить по поверхности в поисках приключений? Спрашиваю потому, что в большинстве аркад бэкграунд скролится в фиксированном направлении, оставляя игроку лишь стрельбу.

О: Игрок абсолютно свободен и может ехать в любом направлении, куда ему заблагорассудится. Но организация миров такова, что здесь трудно потеряться. Именно эксплоринг огромных территорий (особенно на начальной стадии игры) является частью gameplay. Игрок должен осмотреться и составить у себя в голове собственную схему игрового пространства — кто сделает это лучше, тот сможет эффективнее выполнять в дальнейшем свои задачи. Но на протяжении игры будут возникать новые ловушки и тайники, так что мир "Вангеров" далек от мертвечины.

Об употребленном вами термине "бэкграунд". Он к нам не подходит. В "Вангерах" нет мертвого фона ради красивой картинки — здесь все функционально, даже маленькая кочка: вы можете на ней подпрыгнуть, можете превратить в яму или оставить на ней след от колес. Камера плавно парит над игроком, отражая его поведение: при резком повороте ее заносит, она может приближаться, удаляться и даже наклоняться. Это не просто background еще и потому, что вы можете проехать под мостом и вас можно будет заметить сквозь решетку; продвигаясь по ущелью, вы можете увидеть, как прямо перед вами из стен выросла гора. Причем это не пререндеренный спрайт, а самое настоящее изменение поверхности с пересчетом всех теней в реальном времени. Вы можете упасть в воду, и она начнет волноваться, и т.д.

В: Нужно ли заботиться о каких-то ресурсах (топливо и т.п.)?

О: Да, ресурсы будут. Хотя вы всегда сможете передвигаться на колесах, у вас будут специальные аккумуляторы для полетов и для подводного плавания. Одним словом, экономить нужно будет "экстраресурсы", без которых можно кое-как обойтись. Это же относится и к боеприпасам. Мы не будем делать из игрока Плюшкина.


Мехос Heavy Lady, грузовая "мамаша".

В: Есть ли возможность нанять напарника и устроить нечто вроде "стенка на стенку"? Мы это любим!

О: Пока мы рассчитываем на управление только одним мехосом. Но если успеем, то попробуем сделать групповое поведение. Впрочем, это не стратегия, и увлекаться командованием кучей юнитов мы не будем.

В: А что слышно о графических разрешениях? До сих "навороченных" пор загадочные авторы в большинстве случаев ограничиваются скромным 320x200. Какую машину вы рекомендуете для того, чтобы получать от игры удовольствие? Минимальные требования — это одно, а рекомендуемые — совсем другое!

О: Сейчас мы ориентируемся на базовое разрешение 800x600 (игра идет только под Windows NT/95 и использует DirectX) с игровым интерфейсом (информационная панель, inventory). Вероятно, сделаем графику и для 1024x768. Разрешение 640x480, скорее всего, будет использоваться для full-screen-режима — уж слишком он зернистый. Конечно, размер активной экранной зоны можно будет менять. Ни о каком 320x200 речи не идет — прошлый век. А вот hi-color планируется, но для такой активной игры это сопряжено со значительными производительными затратами (впрочем, качество графики настолько хорошо, что сейчас нередко можно спутать наши восемь бит с hi-color'ом). Ныне игра сносно идет на Pentium 166/32Mb, мы планируем опустить планку до Pentium 133/16Mb за счет опционального отключения некоторых возможностей. У "Вангеров" есть одно не совсем обычное техническое требование — скорость работы хранилища информации, в частности жесткого диска. Например, один основной мир в незапакованном виде занимает 100 Мбайт, а их будет четыре, не считая секретных. Так что скорость работы винчестера для нас весьма критична. Зато, покупая "Вангеров", вы приобретаете не десятимегабайтную игру с CD, забитым одноразовой анимацией и пассивными звуковыми треками, а сотни мегабайт непосредственно игровой информации, которую вам нужно исколесить вдоль и поперек. Не за горами DVD-технология. А еще мы мечтаем, чтобы основной игровой платформой стала Windows NT, а не Win'95...

В: Каким образом вы "навязываете" игроку выполнение сюжетной линии? Есть ли возможность игнорировать ее и просто заниматься своими делами, скажем, пытаясь стать миллионером?

О: См. выше. Да, можно игнорировать сюжет. Мы вообще против ограничений и навязывания чего бы то ни было. Ключевые события здесь не притянуты ко времени, а являются следствиями действий игрока и завязаны в основном на получении ключевых предметов: никакие деньги не помогут уговорить банч отдать вам свою святыню, для этого нужно достать им требуемую Куклу, а чтобы ее привезти, нужен грузовой мехос и маяк, которые тоже довольно сложно добыть. А если вы будете долго ползать по мирам и их рассматривать, даже никого не трогая, то рано или поздно вам попадется на пути рейнджер-бибурат, уже добывший мощное оружие, — и вы ему можете не понравиться... Вы лишь маленький винтик этой вселенной, и если будете спать — просто отстанете, и она вас вскоре раздавит.


Потасовка: настигнутый Терминаторами.

Игра стартует с довольно примитивного состояния всех вангеров, когда большинство предметов хранится в разных местах и их нужно добыть. Вас никто не станет упрашивать это сделать — найдутся и другие горячие головы. Постепенно предметы расползаются по мирам, и не успевший адаптироваться к новым условиям игрок погибает. Есть и другие механизмы вовлечь игрока — именно вовлечь, а не заставить. Конечно, вы можете закопаться под землю и сидеть там годами — но интересно ли это?

В: Традиционная банальность: сколько типов вооружения, мехосов и прочих примочек? Здесь же: каковы основные характеристики мехосов? Я очень люблю MechWar, поэтому и интересуюсь... Существует ли возможность замены их деталей?

О: Сейчас мы рассчитываем на четыре типа вооружений прямого поражения — наследие софти, каждый тип по-своему визуализируется и имеет несколько вариантов реализации (легкий, тяжелый); далее идет класс криспоидного оружия — это самостоятельно действующие подземный, наземные и летающие терминаторы и ловушки; в игре много артефактов, некоторые из которых можно будет использовать в бою. В "Вангерах" насчитывается не менее двадцати различных мехосов (легкие, "универсалы", вездеходы, грузовые, тракторы, специальные). Кстати, в игре каждый мехос представлен подробной full-3D-моделью. Мы не планируем детально прорабатывать многоуровневый апгрейд мехосов: это кажется нам занудным — зарабатывать себе на новые покрышки. Мехос


Бомбардировка Подиша — города-эскэйва на Фострале.

Догадайтесь, кто добавляет задора в процессор Pentium®?

Среди высококлассных специалистов компании Intel, занятых производством процессоров Pentium®, одна группа стоит особняком. Эти люди работают в отделе усовершенствования мультимедийной технологии MMX™, и перед ними стоит одна задача: добавить задора в процессор Pentium®. Персональные компьютеры, оснащенные процессором Pentium®, произведенным с



технологией MMX™, обеспечат Вам более насыщенный цвет, глубокий звук, "гладкое" видео и быструю графику*. А используя программы, специально разработанные для технологии MMX™, Вы получите максимальный мультимедийный эффект. Технология MMX™ компании Intel. Для Вас это просто развлечение. ► www.intel.ru



 *Результаты Intel's Media Benchmark по сравнению с процессором Pentium® идентичной тактовой частоты, но без использования MMX™ технологии.

самодостаточен — не нравится, покупай другой. А вот различные навесные приборы, дающие дополнительные функции, имеют весомое место.

В "Вангерах" не будет экранов, усыпанных разными маленькими кнопочками и рычажками, смысл которых зачастую остается непонятным до конца игры. Мы видим устройство мехоса исключительно функциональным. Однако ненужные предметы, которые можно продать, — это пожалуйста.

В: Каким образом вы изменяете сложность игры? Во-первых, есть ли выбор уровня сложности в начале? Во-вторых, как вы компенсируете постепенное "взросление" игрока? Становится больше нападающих или они лучше оснащены? На что реагирует компьютер, когда увеличивает сложность, — на количество денег или на "навороченность" вашего железного коня?

О: Уровней сложности, вероятно, не будет — как в жизни. Игрок имеет внутренний рейтинг, рассчитываемый на основе всех его действий. Вообще, этот вопрос относится уже к достаточно тонкой настройке игры — она еще впереди. В любом случае игру сможет начать каждый, вне зависимости от навыков.

В: Какие-нибудь save game'ы? В случае долгой игры они просто необходимы. К примеру, в тот же MDK было невозможно играть потому, что до ближайшего сэйва приходилось идти, не умирая, часок-другой!

О: Конечно, точки записи будут. Есть две системы — сохранение, чтобы продолжить прерванную игру, и запись – как самое мощное оружие борьбы (a-la DOOM). Наверное, мы вплетем возможность записи в саму игру — например, за сохранение мира вы должны заплатить или посетить определенное место. А MDK нам, кстати, очень понравился.


Глоркс: наблюдение за обстановкой.

В: Как вы советуете вести себя игроку с кланами? Лучше быть добрым и хорошим или можно разругаться со всеми? Есть ли возможность не найти что-либо важное для главного квеста из-за ссоры с каким-то банчем? Можно ли поссорить один клан с другим и полюбоваться на их войну?

О: К каждому биосу (в смысле клану, но это в данном случае неверный термин) нужно найти подход — где подлизываться, а где хамить. Конечно, мы постараемся избежать тупиковых ситуаций: если игрок уж совсем попал в немилость, то нужный предмет он сможет получить другим, более извращенным путем. Например, придется ждать его выноса из ненавистного банча другим вангером.

В: Насколько "разумны" компьютерные соперники в бою? Есть ли какие-нибудь отличия в стиле ведения боя у разных вангеров? Могут ли они действовать сообща, целыми группами? Отличается ли поведение одиночного с-вангера от "группового"?


Сплайны — штука сложная, ребяты...

О: Работа над AI компьютерных вангеров сейчас активно ведется, и мы постараемся сделать все возможное. Скажем только, что в игре используется концепция сквозного времени, иначе говоря, в каждый момент времени мы просчитываем поведение всех объектов в игровой вселенной. Поэтому если начать следить за кем-либо, то можно обнаружить, что его действия подчиняются определенной логике, здесь не будет появляющихся откуда ни возьмись врагов, и они не будут привязаны к одному месту.

В: Воюют ли компьютерные игроки друг с другом?

О: In progress. Каждый вангер имеет свой стиль поведения, зависящий от его биоса. И никто не застрахован от внезапных вспышек гнева у бибуратов, даже их собратья.

В: Сколько жизней у игрока? В обычной аркаде их 3-5.

О: У нас не аркада, жизнь одна, и прожить ее нужно так, чтобы не было мучительно больно...

В общем, если убили и нет точки записи, то насмерть!

В: Ситуация: игрок пытается отнять украденный артефакт. Возможен ли вариант, что он будет бесконечно гоняться за вещицей, бодро переходящей от одного с-хозяина к другому?

О: В принципе, конечно, возможен — никто не приедет и не скажет: мол, возьми элипод, Вася, так долго и мучительно желаемые тобой "кузовки"... Но вероятность этого при условии активности игрока крайне мала. В конце концов он сможет найти предмет оставленным в одном из городов-эскэйвов. К тому же всегда можно прибегнуть к всезнайкам-элиподам и узнать точное местонахождение.

В: Как вы знакомите игрока с правилами поведения? Как он узнает, что допустимо, а что карается персональным убийцей?

О: Поначалу правила поведения строятся на обычном игровом опыте — все примерно знают, как ездить на машине и стрелять. А дальше — или методом тыка, или внимательно общайтесь с персонажами — они все знают. Постепенно, освоив один игровой пласт, игрок захочет большего и наконец приедет к советнику и поспрашивает: кто такие раффа,как подзаработать деньжат на новый мехос... И если он совершит крупную ошибку и оскорбит банч, то ему придется попотеть, убегая от нанятых вангеров-убийц. На ошибках учатся.


Неужели они хотят сказать, что все эти тени можно просчитать в реальном времени?

В: Каков, на ваш взгляд, оптимальный курс игрока к благополучию? И можно ли закончить игру, не став очень богатым и могучим? Можно ли просто проходить игру как квест (разговаривать с людьми и т.п.), практически избегая боев?

О: Это как повернется. Если быть совсем пацифистом — то нужно передвигаться "огородами", молча возить "нюху" и не высовываться, при этом умудряясь купить за свои гроши нужные ключевые артефакты. Впрочем, и это не поможет, вас вычислят. В игре будет много элементов погони и охоты. Кстати, *людей* у нас давно не осталось, впрочем, нет и роботов-киборгов. Вы на пороге новой расы существ... А оптимальный курс пусть выберут сами игроки — на то она и игра.

В: Ваши карты миров наперед заданы или вы, начиная игру заново, каждый раз "генерите" их случайно?

О: Ну что вы, каждый мир долго создается дизайнерами и представляет у нас особую ценность. Здесь вы не найдете двух похожих уголков, графика уникальна. Играть в случайно сгенерированной обстановке скучно. Мы как-нибудь позже расскажем про создание миров с помощью нашей технологии.

В: На какое время вы рассчитываете удержать игроков за вашей игрой? Насколько интересно по нескольку раз ее переигрывать и почему?

О: Сейчас трудно ответить на этот вопрос — бета-тестирование только на подходе. Но сыграть в нее два раза одинаково будет невозможно — это точно. Каждый раз событийный поток неповторим. В одной игре вы покупаете предмет, в другой отнимаете его у коллеги, в третьей – откапываете, и так далее.

В: Есть ли в игре multiplayer-режим, ставший уже одним из правил хорошего тона?..

О: Пока нет, но планируется. Вообще говоря, у нас неоднозначное отношение к multiplayer'у — налицо деградация искусства "игроделания". Проще всего посадить на разные концы мира/города/зала людей и не заботиться о создании интересной игровой вселенной. Мы будем делать игры, в которые интересно играть в одиночку и еще интереснее играть сообща.

В: Будут ли в игре какие-то видеоролики или мультфильмы, сопровождающие сюжетную линию?

О: Не дождетесь! Лучшие игры сами по себе являются интерактивными роликами. Ведь зачастую вставки призваны скрасить бедность графики в самой игре. Игры — самодостаточный вид искусства, не требующий дополнительной бутафории. Приятно, когда игра сделана так, что повторить ее обычными средствами 3D-моделирования гораздо труднее, чем это делает сама игра в ходе своего выполнения. С "Вангерами" дело обстоит именно так — графика даст сто очков вперед любому ролику, который попытается имитировать наш дизайн. Анимационные же иллюстрации к сюжету требуют огромных и часто неоправданных затрат — лучше мы потратим свои силы на отладку gameplay.

В: Как насчет традиционных "биг боссов" в конце уровня (карты, этапа сюжетной линии и так далее)?

О: Вы упорно представляете "Вангеров" как жесткую аркаду — а это не так. У нас нет понятия уровней или миссий. Все основные миры равноправны, у них нет начала и конца. Как только вы добываете ключ к Коридору между мирами, вы можете перемещаться на соответствующий мир. И это придется делать на протяжении игры много раз. Вы полностью свободны в своем передвижении.

В: Последний, немного, быть может, странный вопрос. Насколько интересно вам лично играть в собственную игру — после стольких месяцев разработки? Обычно, это показатель...

О: Игра еще в активной работе и меняется каждый день. "Многим нравится", а некоторым снится...


Мехос atTractor, очень "обаятельный" собеседник.



NO POSTAGE NECESSARY IF MAILED IN THE Game.exe

Юстас (garry1@online.ru) —
Алексу (versh@online.ru).

Центр доволен проведенной вами работой и выносит вам устную благодарность без занесения. Проект "Вангеры", несмотря на множество остающихся вопросов, которые, как надеется Центр, будут сняты с появлением у нас бета-версии (мы очень рассчитываем на вас в ее скорейшем обнаружении), в общем и целом ясен.

Об отставке не может быть и речи, поскольку вы до сих по не соизволили выяснить, что же такое "банчи".

Кстати, кто такие "циксы"?..



NO POSTAGE NECESSARY IF MAILED IN THE Game.exe

Алекс (versh@online.ru) —
Юстасу (garry1@online.ru).

Спасибо, Батя! Служу родному .EXE!

Что же касается "банчей" и прочих циксов, то настоящей депешей дополнительно высылаю вам особо эксклюзивные материалы "из сейфа", добытые оперативным путем (заслуга Андрея "KranK" Кузьмина, которого также прошу отметить), а именно: 1. Отрывки из документации к игре; 2. Кое-что из фольклора банчей.

С нетерпением жду новых приказаний.

Copyright by K-D Lab
Confidential
Only for internal using

Краткое содержание вступительной легенды

В конце XX века люди наконец соединили долго развивавшиеся параллельно и враждовавшие между собой прагматичную науку и эзотерические знания. Это сделали некие спириты, вошедшие в Контакт с иррациональными силами, существование которых так долго отрицалось одними и не подвергалось сомнению у других людей. На этот раз отличие состояло в том, что плодами высокоразвитого состояния единичных представителей расы смогли воспользоваться остальные — человечество получило в свои руки технологии, теоретические основы которых они так и не успели постигнуть, хотя и могли успешно их использовать в своей физической реальности.

Знанием, наиболее сильно повлиявшим на человеческую эволюцию, явилось устойчивое тунеллирование пространства, отразившее давнюю мечту проникновения в иные миры. Космогоническая картина мира оказалась ненужной, так как Коридор открывал путь в жизненные пространства, никак не связанные с представлениями земной науки о метагалактике. Постройка и запуск каждого Коридора требовали огромных энергетических затрат, будучи при этом непрогнозируемы в плане конечной цели путешествия. После активации Коридоры были практически автономны, связывая между собой два мира. Человечество безрассудно ринулось открывать и колонизировать новые миры, морально оставаясь погруженным в ворох собственных проблем. Тогда как лучшие умы черпали из Контакта знания и решения, новые миры бороздили сапоги и гусеницы первопроходцев, далеких от философских дискуссий о проблемах встречи с чуждым разумом. Люди самонадеянно приняли тактику безудержной и плохо контролируемой экспансии, забыв о всякой осторожности и уповая на уникальность своего разума во Вселенной.


Эскэйв глазами Surmap.exe, 1024x768.

За столетие Колонизации вся земная культура сильно перекосилась под действием быстро растущей Цепи Миров. Не успев освоить как следует один мир, колонизаторы брались за постройку нового Коридора — хотя лишь малая часть открытых миров входила затем в Цепь (далеко не везде природа была рада людям). И скоро самонадеянность понесла наказание. Разум Криспо был не просто иным, это не были маленькие уродливые гуманоиды в летающих тарелках. Коллективный разум Семьи не мог постигнуть разрозненное общество индивидуумов с личным сознанием, каковыми были люди. Отлаженный механизм Семьи больше всего напоминал земные инсектоидные сообщества, не завоевавшие там превосходства. Высокоорганизованный разум Матери Семьи просто не заметил (да и не ждал) появления

нового вида существ, занятый своей основной функцией — контролем за территорией, давно поделенной между другими семьями.

В свою очередь, солдаты первого исследовательского отряда, вышедшего из только что открытого Коридора, по привычке просто начали уничтожать полчища очередных тварей, каких повидали уже немало. Конфликт имел катастрофические последствия. Пока люди поняли свою техническую несостоятельность перед новым противником, тот успел проникнуть в Коридор и обнаружить новые неподеленные жизненные пространства. Его


Полет над гнездом Куклы. Шутка.

мало интересовали поначалу люди, которые попросту инстинктивно уничтожались. Разрозненное и неокрепшее колониальное общество успело лишь закупорить основные города, отдав все территории новым хозяевам.

События развивались стремительно, и Коридор на Земле был уничтожен, оставив миллионы софти (так назвали людей потомки из-за их личной беспомощности) один на один с криспоидами. Вскоре биология криспо преподнесла новый "подарок" — тела софти как нельзя лучше подходили в качестве носителей личинок криспо. Быстро уменьшающееся население предприняло последнюю попытку борьбы, подсказанную после очередного злополучного Контакта спиритами. Генетическое вмешательство молниеносно откинуло криспо назад, эпидемия стала угрожать Матери Семьи, и Коридор в мир криспо был блокирован. Как и следовало ожидать, сильное и непроверенное генетическое воздействие сделало запертых софти и криспо последним поколением этих рас в Цепи.

Жестокие мутации оставили в живых странные психобиологические деформации, очень редко способные к жизни и воспроизведению. Так возникла Потерянная Цепь. Действие игры происходит примерно через тысячу лет после этих событий. Утерявшие жизненную энергию мутанты образовали технофеодальное тупиковое общество лости, ютящееся в анклавных городах и существующее в основном за счет остатков некогда могущественных цивилизаций. Игрок принадлежит к клану вангеров, осуществляющих связь между Городами и мирами Цепи, — единственных пассионариев этого мира.

Биосы

Конфликт софти и криспо опрокинул генетические структуры обеих рас, обеспечивавших хранение и воспроизведение организмов, обладавших устойчивыми источниками жизненной энергии. Уже в следующем поколении биомолекулярный хаос стер в Цепи всех первичных софти и криспо, образовав ужасающий в своем уродстве Суп Существ. Большинство из этих существ не имело шансов на выживание, но за многие столетия перерождения в многообразии мутантов-лости выделились базовые типы — биосы, обладавшие схожим метаболизмом и психобиологическим единством. В общих чертах строение тела криспо оказалось функционально более выгодным, а высшая нервная система софти не знала себе равных в гибкости мышления. Лости унаследовали эти элементы своих предков.

Действие игры начинается в то время, когда на пяти основных мирах Цепи осталось всего три биоса, диверсификационный характер которых восходит корнями к функциональной дифференцированности Семьи криспо, отряды которой когда-то проникли через последний Коридор софти.

Базовые биосы Потерянной Цепи:

Eleepods/Элиподы — визуально напоминают гигантских многоножек/гусениц; прототипы-криспоиды были личинками — промежуточной стадией в развитии взрослых особей (каких — неизвестно); мутанты-элиподы утеряли следующую стадию развития, оказавшись при этом жизнеспособными за счет ментальных способностей стручков;

Эскэйв на Некроссе: Сезам, откройся...

Beeboorats/Бибураты — визуально напоминают больших рогатых жуков; прототипы-криспоиды относились к наземным боевым силам Семьи, обладавшим огромной физической силой;

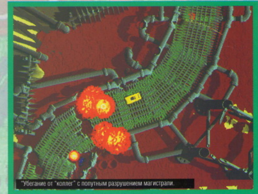
Zeex/Циксы — визуально напоминают огромных стрекоз; прототипы криспоиды составляли передовые разведывательные группы Семьи, а также производили инъекции яиц криспо в живую биомассу (в мякишей и, позже, в тела софти);

Помимо этих биосов в сюжете присутствуют упоминания об ушедших биосах — исчезнувших по тем или иным причинам типах мутантов.

Банчи

Для объяснения ключевого понятия банчей требуется привести несколько тезисных соображений, более подробно отображенных в сюжетной линии игры (раскрывающейся в ходе игры и не представленной во вступительной легенде):

— Семья криспо, на которую наткнулись первопроходцы-софти, явилась им вскоре как высокоорганизованный коллективный разум инсектоидных организмов; однако это оказалось не совсем так — грубо говоря, непосредственным носителем разума криспо являлся лишь один вид существ этого мира, бытие которого так и не открылось для софти; Семья контролировалась подземными малоподвижными и относительно слабыми существами с помощью сложной системы запахов, подчинявшей деятельность разных видов криспоидов, составлявших Семью; эти червеобразные носители разума имели свою иерархию, во главе которой стояла Мать Семьи, чей разум не воспринимал какие-либо человеческие категории из-за своей паразитической сущности — Мать не имела своего сознания и личности, она интегрировала в себе ментальные примитивы криспоидов;

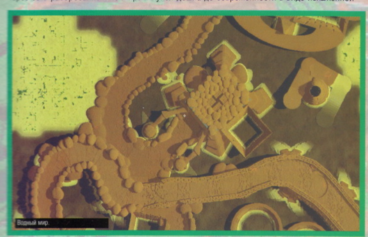

"Убегание от "коллег" с попутным разрушением магистрали.

— территориальная экспансия криспо имела четкую организацию, основывавшуюся

на проникновении в осваиваемые территории вторичных признаков Матери — Кукол, обеспечивавших контроль за отрядами криспоидов, перемещаясь при этом глубоко под землей; Куклы представляли собой примитивные органические образования-генераторы феромонов с замедленным обменом веществ, функционирующие на протяжении целых геологических эпох и программируемые непосредственно Матерью Семьи;

— все существа вселенной живут благодаря жизненной энергии и порождаемыми ею целями бытия; для софти это был Разум, заставляющий бесконечно познавать природу этого бытия, для криспо движущей силой были врожденные инстинкты поведения отдельных видов, сплетенные Матерью в сложный самоорганизующийся биологический механизм; Конфликт отнял у представителей Супа Существ эти причины жить; лишь несколько биосов из множества физически приспособленных к выживанию смогли обрести свои, хотя часто и бессмысленные цели; этими целями для биосов стало поддержание циклических социумов — банчей;

— во время Конфликта, спасаясь от беспощадных криспо, последнее поколение софти успело создать подземные анклавы — Города, в которых нашли пристанище их потомки — лости; хотя мозг лости и был унаследован от софти, их подсознание все-таки впитало множество побочных и часто странных психических особенностей прототипов-криспоидов, выражавшихся в совершенно неожиданных желаниях мутантов; именно эти атавистические и утерявшие свою целесообразность инстинкты и позволили существовать биосам в виде городских общин — банчей, бесконечно выполняющих массовые культовые циклы — смысл жизни этого общества; банчи выжили исключительно благодаря жесткому следованию столетиями складывавшихся законов Сохранения; цикл каждого банча состоит из нескольких стадий, каждая из которых тесно связана с одной из физиологических функций биосов, катализатором выполнения которой является запах конкретной Куклы; сложная и отлаженная система управления Семьей через сеть разбросанных по мирам Кукол дошла до современности в виде искаженной


Водный мир.

культовой системы поклонения полукриспоидных организмов, обремененных человеческим сознанием, запахами скрытых и неуловимых Кукол, медленно ползущих по мирам Цепи и давно утерявших связь с Матерью Семьи.

Роль вангеров в банчах

Вангеры (за одного из которых и от его лица ведется вся игра) обеспечивают всю коммуникацию между банчами, извлекая из этого прибыль. Самый мощный источник дохода при этом заключается в доставке пахнущего грунта с миров, на которых обитает Кукла, необходимая для текущей (или одной из — но дешевле) фазы культового цикла, в соответствующий банч. Помимо этого существует более сложная задача — перенос Куклы в поклоняющийся ей банч, дающий вангеру значительный шаг к победе. Основные особенности процесса переноса грунта от Кукол в банчи вангерами следующие:

— каждый банч стремится к сокращению как длительности каждой фазы своего цикла, так и общего числа стадий; на момент начала игры каждый банч имеет устоявшийся порядок фаз своего цикла, требующих притока пахучего грунта;

— Куклы представляют собой объекты, невидимые для игрока и мигрирующие с небольшой скоростью по мирам (каждая Кукла — в пределах одного мира) по непредсказуемым траекториям; каждая Кукла распространяет вокруг себя специфичный достаточно быстро разрушающийся в естественных условиях запах, которым пропитывается грунт вокруг нее; банч платит вангерам за привезенный с других миров грунт в соответствии с концентрацией необходимого для цикла/конкретной фазы запаха; таким образом, вангеру сначала требуется выяснить у советника того городского банча, на котором он хочет заработать, структуру их цикла, текущую стадию и миры, в которых живут соответствующие Куклы, а затем нужно доставить оттуда контейнер с грунтом; попав в мир, грунт которого интересует вангера, он (вангер), вообще говоря, может наполнить свой контейнер в любом месте, однако при этом концентрация соответствующего запаха (а значит, и цена) будет достаточно случайной (обычно совсем низкой); для того чтобы узнать примерное местоположение Куклы и взять ценный грунт вблизи нее, вангер должен либо попытаться выяснить (купить/выменять/выспросить/etc) эту информацию у советника местного банча, либо воспользоваться специальным прибором, позволяющим услышать присутствие Куклы;

— более сложной задачей для вангера является поимка самой Куклы и передача ее в соответствующий банч; этот акт позволяет избавиться банчу от зависимости одной из своих фаз от внешних условий; вангер, привезший Куклу, получает возможность потребовать от банча выполнения своего желания, как правило связанного с передачей ему ключевого артефакта; впрочем, доставка Куклы представляет довольно сложную проблему из-за того, что различные банчи (и особенно различные биосы) очень ревностно относятся друг к другу и всячески препятствуют уходу Куклы из своего мира, нанимая вангеров-убийц, а на других мирах вангеры-соперники активно пытаются отнять Куклу — один из самых ценных предметов Цепи; поимка самой Куклы тоже нетривиальна — требуется добыть специальный прибор-маяк, подманивающий Куклу;

— кроме извлечения прибыли из торговли пахнущим грунтом ("нюхой"), вангеры

могут служить челноками между Городами и их сателлитными Местами, покупая и продавая важные для этого банча жизненные компоненты.

Схема организации игрового пространства

Игрок-вангер находится в виртуальном пространстве, включающем в себя пять миров (в любой момент времени существования на поверхности вангер имеет точные координаты своего местоположения), пять Городов (Города представляют собой топологические пузыри — небольшие изолированные поверхности со зданиями, среди которых вангер может перемещаться в безопасности, так как на зону Города не распространяются внешние жестокие законы вангеров) и внутренности домов (постройки Городов и Места), предоставляющие игроку интерфейсные возможности совершить покупки/продажи или поговорить с советниками.

Игрок непрерывно существует в игровом времени во всех точках игрового пространства, двигаясь в общем событийном потоке и выполняя промежуточные задачи, которые он сам себе выставляет исходя из имеющейся у него сюжетной информации или личных соображений. В этом смысле игра предлагает играющему несколько поведенческих слоев различного характера, баланс между которыми выбирается уже самостоятельно. Во-первых, это чистый war-action типа "убей всех", требующий только базовых аркадных навыков. Во-вторых, это совершенствование/настройка имеющихся у игрока-вангера технических средств (мехос и вооружение). В-третьих, это зарабатывание денег, связанное с пониманием экономической модели Цепи и вычленением оттуда локальных заданий, выполнение которых приносит средства для дальнейшего совершенствования. В-четвертых, это исследование (эксплоринг) доступных территорий и Городов/Мест с целью внесения их в игровую картину мира игрока, от четкости представления которой в большой степени зависит его рейтинг. И в-пятых, это продвижение по сюжетной линии, формализованной в виде набора ключевых событий, место и время которых зависит от условий конкретной игры и поведения игрока. Успешные действия в последних четырех слоях напрямую зависят от диалогов с советниками, так как без их помощи игрок практически не в состоянии справиться со своими стратегическими задачами.



Из засады.

Игровое окружение на поверхности миров включает помимо статических рельефов с нанесенными на них дорожными сетями и 3D-объектов (Проходы, Коридоры, Места, Мосты) динамические объекты, к которым относятся:

— сами вангеры как основные действующие лица игры, передвигающиеся на так называемых мехосах;

— активированные криспоидные виды оружия — терминаторы и ловушки;

— банды "наездников", представляющие собой кочующие в пределах одного мира группы мутантов-изгоев, выпавших из культовых циклов и ведущих непонятно на чем основанный образ жизни, изредка доставляющий вангерам неприятности; наездники передвигаются на примитивных мехосоподобных устройствах (иногда также доступных в Торговых Домах) и обычно оснащенных слабым встроенным в конструкцию огнестрельным оружием, представляющим серьезную опасность только при массовом нападении на малоподвижный мехос; наездники могут переносить предметы;

— динамические ландшафтные области, например: геологические лифты, ямы-ловушки, двигающиеся барьеры, перевертыши (резко меняющие высоту холмы).

Первичная схема построения сюжетной линии

Игра разбивается на три этапа, причем в основном это чисто условное разделение, вытекающее из здравого смысла. Первый этап связан со знакомством игрока-вангера с Цепью, включающее осмысление общей топологической структуры Цепи, проведение диалогов-знакомств со всеми советниками и составление приблизительной схемы миров. На этом этапе основной задачей игрока является сбор всех Ключей, позволяющих пользоваться всеми Коридорами. На этом же этапе игрок в диалогах знакомится с экономической моделью миров и учится зарабатывать первые деньги. Здесь же вступает в силу желание игрока использовать лучшие мехосы и мощнейшее оружие, требующее расходов. Параллельно с этими процессами игрок-вангер учится основам управления мехосами и пробует воевать с другими вангерами.

После составления более-менее полной картины мира (являющегося во многом необходимым этапом даже для опытных игроков, так как в пределах одного мира игрок не получит всех необходимых ему свойств) наступает второй этап, строящийся в основном на зарабатывании денег на операциях с "нюхой" и обретении покровительства по крайней мере трех банчей, механизм которого базируется на добывании Кукол. Этот этап требует уже определенного мастерства и хорошего понимания структуры Цепи. На протяжении этого этапа игрок постепенно получает знания относительно инферналов (ключевым здесь является получение Infernote-артефакта).



Водные процедуры.

Коротко, суть сюжета заключается в том, что возникновение Потерянной Цепи было не случайной катастрофой, а запланированным событием. Софти-спириты получили контакт с некими высшими существами — инферналами. Их истинные цели скрыты от лости, но общий смысл сводится к тому, что смешение софти и криспо в ужасающий Суп Существ имело целью получение нового типа организмов — наемников инферналов для их непонятных игр. И такие существа действительно возникли в Цепи — это и есть жестокие вангеры, властелины дорог. Цепь представляет собой огромный фильтр судеб мутантов, пропускающий в армию инферналов лишь самых живучих вангеров.

Игрок узнает о своем искусственно форсированном происхождении, погубившем миллионы предшественников-прототипов, и здесь возникает основная цель игры — отомстить инферналам. Единственный доступный способ ее достичь — попасть на родину софти, Землю. Для этого требуется Ключ к Глухому Коридору!..

Фольклор банчей (отрывок)

Каждый банч в игре обладает собственным фольклором — для циксов это эпическо-поучительный цикл про своего "национального героя". Все циксы на нем помешаны и в разговорах постоянно проверяют ваши знания о похождениях Маленького Цыка. Если же вы кроме всего прочего привезете им неизвестную табличку с историей о Маленьком Цыке, то размеры их благодарности не будут иметь границ...

Про то, как Маленький Цык обуздал свою реальность...

Однажды Маленький Цык созерцал себя в тростниках. Он тихо качался на поверхности и старался стать водяным пузырьком. При этом он совсем не тонул, он даже не промочил свои крылья. Множество маленьких цыков уже неслось вниз по течению в тот искрометный момент, когда наш Маленький Цык не выдержал и моргнул. Ничтожная соринка спасла Маленького Цыка, как некогда такой же малозаметный на вид предмет стал причиной рождения самого Цыка. Так Маленький Цык остался с нами, а не с вполне реальными и одержимыми попутным движением водяными пузырьками...

В: Как Маленький Цык обуздал свою реальность?

О: Маленькому Цыку попал/пришел/возник(а/о/и) в нос/ухо/глаз/горло/голову/мозг кусочек нюхи/соринка/предостережение/умная мысль/перышко/козявка/голос и он умер/моргнул/высморкался/понял и утих/заболел/прозрел/отрекся от пищи/суетно закричал.

Про то, как Маленький Цык ужалил Большого Бу и ему за это ничего не было...

Однажды Маленький Цык встретил на своем нелегком и поучительном пути Большого Бу, известного своей суровостью. Большой Бу совсем не знал Предела и был несчастен в своей вседозволенности. Маленький Цык подошел к тирану и предложил без тяжелых для себя последствий больно того ужалить. Большой Бу задумался и в конце концов согласился — ведь он мог сделать Все. Так Маленький Цык познал Большого Бу и ему за это почти ничего не было, а Большой Бу вскоре умер от укуса...

В: Что Маленький Цык сделал с Большим Бу, за что ему ничего не было?

О: Маленький Цык поговорил/потрогал/убил/усыпил/ужалил/укусил/спросил/оскорбил/одолел Большого Бу.

Про то, как Маленький Цык обрел небо...

Как-то раз Маленький Цык летал, как это умеем делать только мы, циксы, да еще некоторые из этих негодяев раффа. Ведь ни один из жадных Червей и ни один из надтреснутых Рогачей не может летать, как это делал в тот день Маленький Цык. И вдруг порыв ветра бросил героя вперед, а затем закрутил его целиком в себя. И здесь Маленький Цык оказался один на один с необъятным небом, совсем недоступным в подземных тесных норах. Небо окружило Маленького Цыка и стало его пожирать до тех пор, пока он не упал на камни спиной. Так Маленький Цык понял коварный смысл неба и поломал себе левый подкрылок...

В: Как Маленький Цык понял небо?

О: Маленький Цык сначала увидел/летел/слышал/нюхал, а затем нюхал/полюбил/увидел/возненавидел/запомнил небо.

Про то, что сделал бы Маленький Цык, родись он толстопузом...

Однажды Маленький Цык задумался о том, как ему повезло в том, что родился он среди свободных циксов, а не среди уродливых Жуков, с колыбели страдающих глупостью и неповоротливостью. Маленький Цык живо представил себе, как он однажды попробовал бы вылезти из своего вонючего эскэйва и при этом препротивно шевелил бы своими длиннющими смешными усами, а потом медленно пополз бы на ближайшую гору. Он бы все полз и полз, тупо двигая своими громоздкими ногами, и не замечал бы всех тех красот, что расстилались вокруг его крупного и ненужного тела. И вот он наконец заполз бы на ближайшую гору и, даже не оглянувшись на прекрасный открывшийся с высоты вид, а лишь шумно засопев от натуги, перекувыркнулся и полетел бы вниз на острые камни. И только в последний момент Маленький Цык вдруг вспомнил, что ведь он не какой-то там толстопуз, а летающий цикс, и сразу полетел вверх. А ведь родись он Жуком, Маленький Цык всенепременно разбился бы насмерть от своей глупости!

В: Что сделал бы Маленький Цык, родись он толстопузом?

О: Маленький Цык пополз бы в гору/собрал бы свой банч/залез бы в хранилище и свалился оттуда насмерть/перекусал бы всех до единого/сожрал бы там всю нюху.

Credits

Александр ВЕРШИНИН (.EXE)
слова, подпевки, аранжировка

Андрей "KranK" КУЗЬМИН (K-D Lab)
слова и музыка (в промежутках между компиляциями), идеолог, ведущий программер, сценарист,музыковаятель и большой любитель огромных "довольно-таки опасных" собак-алабаев

Юлия "Shapka" ШАПОШНИКОВА (K-D Lab)
особое мнение, расцененное как ошибочное практически по всем вопросам, art-директор, стилист, демиург миров, ПСИХО и не менее большая любительница все тех же диких и кусачих алабаев

Дмитрий "Rooble" РАДИНОВИЧ (K-D Lab)
отсутствие мнения в силу наличия своего отсутствия в момент интервью, координатор-администратор, Will Energizer

Николай "Cranium" СТЕПАНКОВ (K-D Lab)
безуспешные попытки опротестовать вышеприведенные тексты, технический директор и программер, Low-Level Code Master, Hi-Tech Investigator

Михаил "ChSnark" ПИСКУНОВ (K-D Lab)
общее одобрение, 3D-артист, сценарист, Ухмыляющийся Катафальщик

Александр "Sicher" КОТЛЯР (K-D Lab)
исправление багов, ведущий программер, 3D Code Wizard

Андрей "Kron" СУХАНОВ (K-D Lab)
исправление багов, ведущий программер, Event Stream Builder

Евгений "Steeler" ХУДЕНКО (K-D Lab)
исправление багов, ведущий программер, Interface Maker

Евгений "Ryba" КАМБОЛОВ (K-D Lab)
каменное присутствие, 3D-артист, Говорящая Рыба

Анатолий "Koto" КОНЫК (K-D Lab)
программер, Mathematical Drill

Оскар "UofK" НЕЖЕЛЬСКИЙ (K-D Lab)
программер, Creative Perplexicator

Вадим "Bogus" ЛОБАНОВ (K-D Lab)
программер, Real Bogus

Action

Коды

30



Redneck Rampage "Игра на редкость естественна. Что под рукой оказалось, тем Леня врага и крушит. Все логично и даже близко моему, пусть не арканзасс му, но все же глубоко деревенскому сердцу."

42



Outlaws
"Outlaws — игра, интересная именно нестандартностью и открыто декларир емой неприязнью к общим местам."

38



MDK
"Фактически, MDK — это красивая пародия на шутеры, разыгрывая котору просто невозможно не улыбаться."

49



Three Dirty Dwarves
"Аккуратная мультипликационная игрушка наделяет наших люберов двум с половиной степенями свободы: можно не только ходить вперед-назад и прыгать, но и двигаться вглубь экрана."

Перерыв на вертикальность

*Горизонтальные люди...
лишены ручки громкости.
Шумов*

Они говорят... они говорят: готовь котлы, гад-дядя

Примерно год назад я увидел игру, более известную как DN3D. И сразу приласкал грубым словом. На память полагаться нельзя, но можно объявить годовщину в приказном порядке, тем паче, что у нас в стране даже время бывает декретным. Итак — годовщина Непримиримой Борьбы. И надо же такому случиться, чтобы DN Forever... См. новости.

Но и с другой стороны баррикад я тоже боюсь появляться. После интенсивных общений со столь приятными вещами, как Q add-on'ы я стал косить правым глазом и прятаться под стол при появлении старших по званию. Уж слишком много информации в этом мире о такой благой вещи, как Total Conversion. В общем, вместо того чтобы плюхнуть полторы полосы новостей под шапкой "Последствия землетрясения-4", которые стали бы жутким перебором во всех отношениях, я перескажу содержание несложившихся полос весьма кратко и объявлю мораторий на подробности.

Lego Quake

Wheel of Time Quake

Напоминаю: Total Conversion — это движение по превращению Quake в нечто, ничем на него не похожее. Сия уникальная общественно-коммерческая инициатива резво ширится в глубь, высоту, длину и, конечно, ширину, и вообще набирает невиданные обороты; участвуют в ней как сравнительно известные фирмы (Quantum Axcess, Hipnotic etc), так и мелкие группы из многочисленных Обществ поклонников легкого компьютерного программирования и рисования. Размах их планов впечатляет. Возникающие побочные эффекты — отдельный и довольно тяжелый случай.

Пример: Alien Quake (add-on, разрабатываемый энтузиастами на основе персонажей серии Alien) вызвал законные нарекания XX Century FOX, которая владеет правами на всю линию "Чужих", и... исчез буквально через пару дней после своего появления на свет. Как не было. Никакой информации о смерти героя (по крайней мере легальной).

Те же "адвокаты" пришибли в зародыше и серию Predator TC. Не исключено, что аналогичная судьба ожидает другие, еще более неожиданные проекты. Из Q нынче клепают MechWarrior и Mortal Kombat. Готовят проекты по мотивам комиксов, любимых народом игр Лего, на подступах странные идеи с претензиями на РПГ'овость... Самые красивые скриншоты — здесь. Первый проект находится в зачаточном состоянии (впрочем, минимальное согласование с владельцами авторских прав присутствует), второй же близок к стадии, на которой на него можно будет бросить "первый взгляд". Поэтому подробностей не будет.

Что до третьего, четвертого и пятого с шестым...

Чем живо мировое квакерство

"Интернет" в России за редкими исключениями (о которых — когда-нибудь, когда их, исключения, вычеркнут из Красной книги) не позволяет отрывать фраги в мировых масштабах. Уж больно велики задержки и грустны проблемы с каналами. А именно игра через "Интернет" является для Q темой номер один. Причем мир не замыкается на медноло-бых обсуждениях вроде: "...и тут я ему так влепил из семерки, что полетели клочки по закоулочкам..." или кланах. Хотя кланы — отдельная песня, стоящая, пожалуй, упоминания.

Mortal Kombat TC

Quake-кланы — изобретение id, направленное на некую систематизацию соревнований и dm-жизни в целом. Группа бойцов придумывает себе гордое название, рисует эмблему, дизайнит сайт и регистрируется у id, становясь официальным соискателем славы. Соревнования проводятся только между кланами. Всплески заявлений "всех вас замочим!" происходят именно на сайтах кланов. Помпа и организованность битв — тоже кланового происхождения.

Однако в области Internet-игры в Q активность сосредоточена на совершенствовании серверов, утилитах для работы с этими серверами (например, примочки к Netscape, позволяющие смотреть статистику игры в реальном времени), разработке огромных карт. Ближайшая цель такой деятельности — мэп на три с лишним десятка игроков.

Теоретически, "Q по сети" в России тоже есть. На сервере www.quake.spb.ru есть список серверов. Но мне, увы, со связью не повезло (а вам — тем более). От одного из крупнейших отечественных провайдеров (под которым я сидел) до любого dm-сервера я насчитывал более тридцати хупов, причем все как один — с таймаутом. А вы говорите: давайте любить, Борис Семенович.

Один из Quake-кланов

Просто новое

Молчаливая id Software тоже не бездельничает. Не так давно был опубликован WinQuake. Это небольшая (примерно полуторамегабайтный архив) свободно распространяемая программка для Windows 95 и NT 4, заменяющая Quake.exe для DOS. Ублажает она прежде всего пользователей Windows NT, которым Q был ранее недоступен вообще, а также пользователей Windows 95, верящих в светлое будущее DirectX. WinQ призван помочь скрестить Q с MMX и 3D-ускорителями.

К 3D-ускорителям обращен и GLquake, являющийся в отличие от WinQ полем для экспериментов Кармака со товарищи над engine'ом. Пока — прозрачная вода и более сложные модели освещения. В принципе последний из могикан г-н Кармак постоянно твердит, что GLquake — основная работа id сегодня, на нем отрабатываются технологии Quake 2.

Всем, кого интересуют подробности, рекомендую пообщаться с www.stomped.com, www.bluesnews.com, www.planetquake.com и www.telefragged.com. Там трудятся истые патриоты (не чета нам), ежедневно сообщающие новости нелегкой борьбы...



Quake

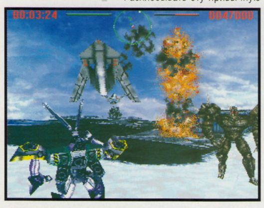

Уникальная "ноу – хау"
графическая технология
Surmap ART
от K – D Lab
позволяет создавать
огромные детально проработанные
игровые пространства
и интегрировать в них
игрока в реальном
времени...
Здесь все подвержено изменениям,
а незыблемо лишь Действие...
Бесконечные и опасные
странствия по мирам
Потерянной Цепи.
Одновременно Игрок
охотник и жертва,
странник и наемник,
торговец и разбойник,
исследователь и продукт экспериментов.
Выход игры в России намечен на сентябрь 1997 года.
Developed by
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

2163, 47, 5D и роботы...

*Материалы рубрики подготовлены **Х.Мотологом** и **Александром ВЕРШИНИНЫМ**.*

2163 — это год такой. Огромные монстры, именуемые "Детьми Немезиды", посетили нашу планету с самыми неблаговидными намерениями и устроили там небольшой массакр, с риском уничтожения дорогой человеческой цивилизации.

Расхлебывать эту привычную



неприятность предлагают пользователям программисты из команды Team 47. Игра будет называться **GoMan** — таково кодовое обозначение проекта, заготовленного на известный вам случай; кроме того, нам предложен выбор из пяти боевых роботов, отличающихся тягой к прыжкам и, разумеется, к стрельбе. По утверждениям авторов, в 2163 году в моде будет фотонное и плазменное оружие, хотя не обойдется и без ракет, лазеров и пулеметов. Вооружившись этим хитрым арсеналом, предстоит прогуляться по таким памятным для нашей цивилизации местам, как Нью-Йорк, Сан-Франциско, Токио... Москвы в списке, похоже, не будет.

Что здесь скажешь? Игра обещает быть не хуже любой другой аркады подобного плана: прыжки по небоскребам, переход рек вброд, океанические водные процедуры, скоростной спуск по заснеженным горным склонам... Весь этот разгул обеспечивается выполнением законов, описываемых в книжках под названием "Физика". И все это — непрерывно отстреливая чужих (нехороших) парней. Которым приписывается интеллект.

5D Graphics'ом называется фирменный engine от "47-й



команды", основанный на не так давно с большой симпатией упоминавшемся нами Criterion Renderware API. 5D (а не 8 и даже не 11D) он в силу того, что 2+3=5, что гарантирует сложное сочетание 2D и 3D-наворотов. 3D обещает быть быстрым, поддерживающим все возможности 3Dfx Voodoo (это самодостаточная характеристика, означающая, что авторы спокойно смогут смотреть нам в глаза). 2D предназначен для взрывов-выстрелов-эффектов— бэкграундов и мелких объектов. Для наведения красоты, словом.



Выход творения намечен на конец года. Кстати, чуть позже на той же графике выйдут SenTo (сказочная битва или, если кому угодно, драка) и Greep Clash (сказочно-фантастическое приключение).

Дюк всегда с тобой!

Это официальное заявление. Следующая часть Duke Nukem 3D будет легально использовать графический engine Quake II от id Software (!!!). Эксклюзивное право на издание нового продукта получила GT Interactive (причем вплоть до пятой части игры при условии, что таковая когда-нибудь появится).

Самым главным вопросом фанатов оказался удивленный вопль: "Почему не Prey?!". На что 3D Realms ответила вторым пресс-релизом, в котором все и объяснила. Во-первых, создатели "Дюка" не хотели сталкивать Prey и **Duke Nukem Forever**. Во-вторых, Prey гораздо более требователен к железу, нежели Quake. Он требует как минимум очень быстрого 3D-акселератора (вроде 3Dfx Voodoo или хотя бы Rendition) и не менее мощного процессора. Кроме того, выбрав Quake II, 3D Realms сможет подготовить DNF к выпуску уже к середине 1998 года.

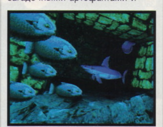
И еще одно: Quake был великолепен, но не уделял такого внимания "меблировке", деталям, как Duke Nukem 3D. Делая нового "Дюка" на id'шном engine', разработчики из 3D Realms обещают не допустить ошибок, совершенных авторами Quake. На естественный вопрос о требованиях DNF, авторы лишь обещают поддержку всех существующих 3D-ускорителей, а также новую уникальную технологию, которая выжмет еще больше скорости из Quake-"движка". Фэны не разочаруются, ведь на стороне 3D Realms, пожалуй, самый известный герой виртуальной реальности!

Монтесума, понимаешь...

Честно говоря, мы уже писали об этой игре — в конце прошлого года, когда она (игра) вот-вот была готова выпорхнуть из цепких лап разработчиков/издателей и приземлиться на магазинных прилавках. Ничуть ни бывало! Очередная заминка-задержка, игра откладывается, зато есть новая информация. Надо делиться! Народ любит 3D action. Делимся.

Есть такая добрейшая компания — Utopia Technologies. А в середине восьмидесятых годов (нашего столетия) была такая милейшая игра — Montezuma Revenge, автор — некто Rob Jaeger. Так вот, жив, жив, курилка! Трудится в этой самой Utopia над **Montezuma's Return**.

Вы помните: вас будут звать Макс Монтесума, а события будут вращаться вокруг трона Ацтеков, который хотелось бы занять. Игра позиционируется как приключение, умащенное непростыми головоломками, загадочными артефактами и



множеством монстров — как местных, так и прибывших с других планет.

Графика, с которой игрушка десятилетней давности была сверхпопулярна на множестве платформ, естествено, выброшена и забыта . UVision, фирменная графика Utopia, — вот то, что нужно народу. Итак:



16-битный цвет, все трехмерное и шесть степеней свободы, сложные сценарии битв и хитрое оружие, изворотливые враги и неглупые друзья, объемный звук, оригинальный саундтрек.

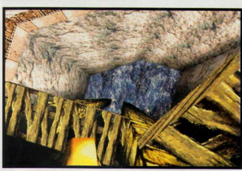
Переведите дыхание... Более трех десятков уровней, всего примерно 500 помещений, более 150 сложнейших моделей (читаем: монстров и объектов), в каждой из которых до 500 плоскостей! Сложные камеры (разнообразие), нестандартные поверхности, разумеется, подводные уровни.

Самое страшное: MIP mapping (качество текстур увеличивается при внимательном рассмотрении), анимированные и движущиеся текстуры, сложные модели освещения, с подвижными источниками света и правильными (в том числе и с точки зрения цвета) тенями и отражениями. Право, мы даже напуганы. Добрейшие разработчики, не отставая от моды, уже намекнули на MMX и 3Dfx.

Далее. Они не ограничились утверждением, что их графика заткнет всех за пояс, они нудно настаивают на том, что и gameplay будет иным, чем у нелюбимых эстетами "простых" и



"тупых" стрелялок. Они напирают на осмысленность игры и наполняющих ее головоломок и гордятся тем, что игроку придется шевелить



мозгами. На вопрос о мультиплейере Jaeger гордо ответил, что "приключения — это для одного игрока", и нечего deathmatch'и разводить.

Паблишером игры, обещаемой в самом скорейшем времени (знаем, слышали!), станет TBA.

Грешное дело

Наша хорошая знакомица компания Hipnotic Interactive (ведомая, разумеется, Activision), размявшись на Mission Pack #1, наконец-то приступила к большому самостоятельному проекту. В качестве engine'а взят — ну конечно! — любимый Quake, однако на этот раз продукт не будет add-on'ом. Создатели



полны решимости преодолеть свойственные Q проблемы — речь в основном об однообразии текстур, и усложнить игровой мир. По утверждению честолюбивых авторов, **SiN**, именно таково название будущей игры, обещает быть



чем-то большим, чем просто 3D-шутер.

Сказка посвящена 21 веку, анархии, криминальным разборкам с участием жутких мутантов. Несмотря на то что авторы в самом начале пути, уже определены и публикатор (см. выше), и срок выпуска (начало 1998 г.). Кроме собственных размышлений на тему "Как избавиться от стереотипов жанра и создать самую лучшую игру", Hipnotic интересуется мнением простых игроманов. На Web-сайте демонстрируются скетчи с монстрами, снабженные глубокомысленным вопросом "Чтобы это значило?". Словом, настойчивые фантазеры и убежденные патриоты жанра, присоединяйтесь, и, возможно, в SiN вольется что-то из ваших утопий.







Судьба испытателя

Летчик-испытатель — профессия интересная. В LogicWare, создавая игру **Biotype**, считают, что это достойный персонаж для новой игры. Итак, испытываете вы новый боевой летательный аппарат LIV-6 SABRE, маленький, одноместный, но хорошо вооруженный. Взлетели, парите над городом...



Тут-то все и начинается. В процессе испытаний на город обрушиваются ужасные создания. Естественно, вы — единственный, кто способен дать им отпор и выяснить, что эта публика здесь делает...

Население? Ежели кто жив остался, то хорошо спрятался, поэтому летать придется исключительно в компании жутких монстров. Вам остается внимательно смотреть по сторонам, не забывая о радаре, и стрелять, стрелять, стрелять... Большой выбор оружия и сложные системы наведения и целеуказания.

Игра разрабатывается только для Windows 95 и будет обладать 3D-графикой, выполненной по последней DirectX-моде: высокое разрешение, множество полигонов на каждый объект, динамическое освещение. Релиз запланирован на конец 1997 года.



Нереальная RPG

Дракон возродился! Этому событию посвящены не только фэнтези-книги Роберта Джордана, но и новая "аркадная" RPG (a la Diablo?) от Legend Entertainment. Затаите дыхание, ведь работы над игрой ведутся не только под тщательным наблюдением самого автора саги "Колесо Времени" (кстати, Wheel of Time популярна еще и в Quake-мире: см. в "Уголке Мотолога" скриншот из разрабатываемого сейчас Wheel of Time Quake), новая RPG будет использовать свежайший engine от Epic — Unreal. Команда художников и дизайнеров уже сформирована. Под чутким приглядом Джордана, не желающего видеть никаких излишеств в своем произведении, она трудится от зари до зари...

Epic MegaGames была настолько поражена успехами этого коллектива, что нынче всерьез подумывает о том, чтобы либо издавать игру самолично, либо заключить некий партнерский договор с Legend.

Информации о новой RPG еще смехотворно мало (у игры нет даже названия), но есть основания предполагать, что это будет не quest, а именно action/стратегия "от первого лица", причем с большим вниманием к RPG- и multiplayer-элементам. По-видимому, игре очень понадобится hardware-акселерация трехмерного видеоизображения, так как разработчики пытаются создать мир, еще более сложный, чем в Unreal. Пожалуй, это все, что известно о новом проекте. Игра будет находиться в разработке еще довольно долго — вплоть до конца 1998 или начала 1999 года.

Мотоциклисты — это хорошо!

Новый аркадный "симулятор" **Moto Racer GT**, публикуемый BMG Interactive, очень подходит по стилю к тем играм, которые Sega так любит портировать со своей консоли на PC. Хотя Moto Racer и поддерживает multiplayer-игру по сети. А также использует большинство 3D-ускорителей, демонстрируя изумительную по скорости и красоте графику.

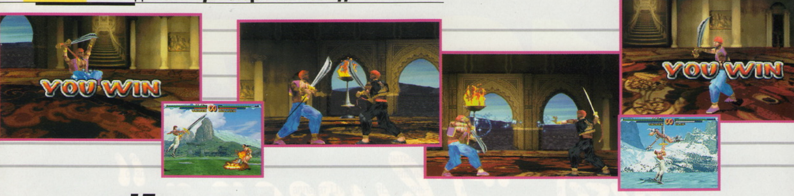


Игрушку делает компания Delphine, прежде всего известная своим замечательным хитом Fade to Black. Естественно предположить, что Moto Racer GT — это гонки на мотоциклах. Разумно и предельно точно. Как это ни парадоксально, но данная игра ни в коем случае не претендует на ранг симулятора.

У вас есть восемь треков — от грязевых ванн до переполненных городских улиц. Multiplayer рассчитан на двух игроков по модему и до восьми по сети. Все. А что вы хотели от аркады?!

Игрушка в первую очередь рекомендуется тем, кто располагает упомянутыми акселераторами. FPS там добегают до отметки 30 при шестнадцатибитном разрешении 640x480. Те, кому не повезло с железом, смогут экспериментировать с разрешениями и уровнями сложности графики.

Игра выходит в конце весны 97 года — катайтесь на здоровье!



Их ответ приставкам

Time Warriors

Игровые консоли для поклонников PC всегда были чем-то вроде "той стороны баррикад", при этом лидерство Sony PlayStation, этой любимой жены Цезаря, как лучшей платформы для мордобоя — вне подозрений. Те, кто хотя бы раз пробовал Tekken или SoulEdge, признают, что PC со всеми MMX'ами, 3D-акселераторами и десятками мегабайт памяти крыть нечем. Бойцы давно молчавшей древней игрушечной компании Silmarils сделали первый шаг по пути преодоления этого постыдного разрыва.

Позвольте представить: **Time Warriors** (издатель — ReadySoft), полностью трехмерное ногодрыганье, мече- и рукомашество, идущее исключительно под Windows 95. Согласно сюжету, бойцы всех времен и народов собраны кем-то умным в кучу, дабы выяснить наконец, кто может претендовать на почетное чемпионское звание. Холодное оружие — не возбраняется. И активно используется. Для пущей навороченности, в силу художественной необходимости и в уважение жанровых традиций персонажи наделены магией, которая применяется для скорого и эффектного умерщвления соперника.

Поскольку TW, к счастью, не является жертвой портирования, а являет собой оригинальную разработку, она лишена тех неприятностей, что традиционно возникают при переносе консольных действ, и отличается уровнем исполнения, свойственным новому поколению игр. Поскольку со времен Mortal Kombat III жанр находился в откровенном ступоре, рывок стоит признать заметным и достойным похвал. Для игры, полной динамики, разрешение 640х480 давно признано приемлемым. Приемлемо оно и здесь. Эффекты — тени, анимированные бэкграунды, динамическая (хотя и не настраиваемая — может, только в демо-версии?) камера, качественные модели освещения — также хорошо знакомы в мире PC-игр, однако именно они делают TW адекватной времени.

И все же: 3D — это важно. Для игры, в которой принято бить руками и ногами, полное 3D добавляет еще одну степень свободы. К моему удивлению, в Time Warriors это не слишком заметно. Откаты и прыжки в сторону по каким-то причинам проигнорированы (либо находятся в зачаточном состоянии).

Боковые движения персонажей определяются некими невнятными законами и порождаются сложными комбинациями клавиш. "Просто" прыгнуть "в ширину" не получается. Это реально лишь при проведении комбинаций. Причиной подобных ограничений, по всей видимости, является оптимизация под "малокнопочные" геймпады.

Влияние "настоящей" трехмерности невозможно недооценить. Красота ударов! Большая осмысленность



блоков и отражения удара ударом. Подсечка становится подсечкой, переставая быть чем-то анимированым и далеким от правды суровой гладиаторской жизни. Трехмерные бойцы живут не по условным законам мультика MK 1-2-3, а находятся в реальном пространстве. Как следствие — приходится чуть больше думать. Игра автоматически становится интереснее. Viva!

Вмесе с тем Time Warriors не претендует на сложность и живет по классическим файтинговым законам: ринг ограничен, его диаметр (по крайней мере в демо-состоянии) не регулируется; выход за пределы ристалища — поражение; количество боев и хронометраж выставляются сообразно вашим желаниям. Классические же четыре вида ударов занимают четыре клавиши, плюс основное управление в четыре стороны — оптимизация под прибор, известный как "геймпад на лицо". Все сложные удары, подсечки и магическое оружие определяются комбинациями.

В игре предполагается порядка десяти основных персонажей. Разумеется, магия и спецприемы у каждого героя свои, к тому же игроки отличаются основным оружием, скоростью, реакцией, стилем ведения боя... Как принято в таких играх, нас ждут секретные персоны и сверхсекретные суперудары.

Играть можно в гордом одиночестве или вдвоем за одной клавиатурой. Имеются намеки на игру посредством DirectX Connect, то есть по сети, модему или через прямое соединение, но подробности из демо-версии не ясны.

Ясно другое. Игра, бесспорно, красива. Персонажи отлично детализированы и радуют неординарностью движений (такие игры уже давно никто не делает без применения motion capture). Интерьеры явно рассчитаны на то, чтобы глазу было где отдохнуть. Игра динамична и интересна, хотя и лишена ультрасложных наворотов, при этом какие бы то ни было глобальные недостатки, глупости etc в глаза не бросаются. Это вселяет надежду. Надежду, что релиз не разочарует.

И последнее. Возможно, выход Time Warriors вновь поднимет интерес к "драчливым играм" и вернет уже забытую эпоху повсеместного Mortal Kombat с разбитыми пробельными клавишами и испорченными клавиатурами. Вы забыли это время? Кто знает, вдруг оно на пороге?..

— Х.Мотолог

Стать шагающим экскаватором

Z.A.R.

Начну, конечно же, за упокой... Увы, но демо-версия игры Z.A.R., разрабатываемой сейчас отечественной компанией Maddox Games (публикатором выступает английская фирма Auric Vision Ltd.), несколько, на мой взгляд, сыровата, и враг либо проявляет к игроку обидное безразличие, либо стирает в порошок за считанные секунды, а единственная миссия слишком уж линейна и однозначна.
Закончу же, разумеется, за здравие: тем не менее, пристальное изучение "демы" позволяет сделать много интересных выводов о будущей игре...

Современной науке хорошо известно, что тема боевых роботов — одна из самых неисчерпаемых в природе. Некоторые черпают эту тематику симуляторами, другие — акшн\Аркадами. Z.A.R. от Олега Медокса есть Zone of Artificial Resources. Прелесть этой точки на карте понятна по названию: сразу видно, что место очень важное, а из существования игры с таким именем можно заключить, что там случились какие-то проблемы. И это правильно.

Потому что земные боссы сначала телепортируют в Z.A.R. мало-мало оружия, затем забрасывают боеприпасы, а уж потом и вас, родимого. Разбираться. Истреблять взбесившихся роботов, рушить вредные строения, в общем, говоря шершавым языком, миссии выполнять.

Все это тривиально, а значит, не представляет особого интереса. То ли дело сама игра. Демо-версия



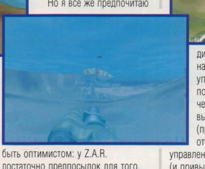
содержит один простенький уровень, начисто лишенный интерьера, ибо водичку и строения, предназначенные для ликвидации, за интерьер считать не стоит. Но и без родных стен, потолков и подвесных конструкций, право же, есть на что посмотреть. Сначала, как водится, о не самом удачном: монстры — объекты уничтожения — оружие — боеприпасы — ... — самые что ни на есть спрайтовые. Они, конечно, мило отрендерены, много фаз, смотрятся просто замечательно — и в высоких, и в низких разрешениях. Наличествуют и традиционные плюсы спрайтовой графики — красивые взрывы и эффекты.

Поражает, впрочем, не это — потрясает земная поверхность. Самая 3D из всех виденных мною за последнее время ТриДэ. Благодаря чему игра поначалу смахивает на те "демы", что прилагаются к всевозможным 3D-приборам. Объясняю для тех, кто не понял: это комплимент, поскольку такие программы по определению призваны демонстрировать любопытствующим достижения и прочие успехи в области 3D.

Замечательно, что в игре не наблюдается ни одной плоскости. Ландшафт выглядит именно как ландшафт — а не сложная совокупность плоскостей. Это трехмерные поверхности, основанные исключительно на кривых (напрашивающаяся аналогия со Scorched Planet тут же отметается, так как там все было чуть проще). Отрадно, что именно разработчики-земляки, пошли на такой малопопулярный и все еще достаточно экзотический шаг при создании engine'а для нового шутера. А для открытых пространств это решение вообще является единственно возможным — как из соображений реализма, так и по чисто эстетическим представлениям.

Но самое любопытное в том, что авторы на этой новации не остановились — поскольку поверхность не только вся из себя кривая, но еще и динамическая. Ракетой или выстрелом из пушки можно снести часть скалы, вырыть колодец, прокопать канал, соединяющий два водоема... Это не только интересно — это говорит об огромном потенциале HiRend-технологии.

И снова жаль, но имеющаяся демо-версия позволяет лишь строить такие предположения. Единственный уровень прост, как правда (уничтожить N объектов и добраться до телепортера); после этого вам покажут красивые скриншоты, говорящие о разнообразии текстур, припасенных авторами для новых уровней. Нынешнее поведение монстров свидетельствует только о нынешней же (естественной) сырости игры, поэтому нельзя однозначно сказать, будет ли их уничтожение интересным или тоскливым.



Но я все же предпочитаю быть оптимистом: у Z.A.R. достаточно предпосылок для того, чтобы стать качественной игрой (вот это я берусь утверждать со всей определенностью). Хорошо сбалансированное оружие, тщательно отшлифованные монстры (тупость AI в демо-версии ни о чем плохом не говорит).

Кстати... Забавно, но чувствуется что авторы, трудясь над Z.A.R., посматривали одним, но благодарным глазом на Q: такие не очень-то важные, но могущие создать



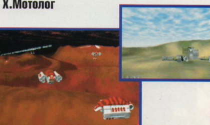
дискомфорт вещи, как настройки и управление, сделаны по образу и подобию: чего только стоит огромный выбор видеорежимов (правда, заканчивающийся отчего-то на 800x600), управление "по умолчанию" удобное (и привычное), меню. Разве что консоли не замечено...

И еще одно. Полная версия игры будет отвечать всем техническим веяниям нового года: поддержка MMX, 3D-ускорителей, 3D-очков и шлемов, multiplayer... Остается лишь дождаться этой самой полной версии, чтобы все-таки удостовериться, насколько красива будет игра. И станет ли она захватывающей.

— Х.Мотолог







Time Weapon, или Perfect Commando

Perfect Weapon

Прошлогодняя игра Time Commando нравилась единицам, а сотням играла на нервах. Все это лишний раз подтверждает, что у единиц наших граждан плохо со вкусом. Как это ни прискорбно. Но время идет — оружие совершенствуется. Куда ни вбей клин, а Perfect Weapon **все ж веселее и благоразумней. Локальный вывод: ASC Games пристально изучала опыт своих неудачливых и криворуких предшественников.**

Авторы уверяют, что игра появится в самом скором времени. Но выводы о том, *что* появится, они предлагают сделать нам — здесь и сейчас. Благо демо-версия Perfect Weapon находится в свободном интернетовском полете.

Что же нас ждет? Детским языком это будет называться "драчка-бродилка", ибо упор делается не на разнообразие оружия, а на ручки-ножки. При полнейшей трехмерности, влекущей за собой заметное различие между ударом справа и ударом слева, это довольно интересно. Только официально в файле readme к демо-версии описаны полтора десятка комбинаций. Обещающие все на свете перевыполнить и всех на свете заткнуть за пояс, разработчики-ударники клянутся, что количество секретных ударов, которым можно будет обучиться, пройдя всю игру, перекроет эту цифру. Даешь полсотни секретных маваши в голову и по почкам!

Жанр PWeapon можно определить как Acion-Adventure. Это плохо. Но в отличие от родственника по имени TC здесь можно вернуться к предыдущим сценам. Это хорошо, потому что пустячок (кто же смотрит назад?), а приятно. Но я пока про Adventure. Есть инвентарь, число таскаемых предметов ограничено. Предметы эти достаточно специфичны, и большинство из них носит откровенно боевой характер. Тем не менее, все это рассчитано на то, чтобы вызвать снисхождение бескомпромиссных интеллектуалов.

Хотя главное в игре — попасть пяткой в челюсть, и без этого, увы, никуда. Управление PerfectW отличается рядом странностей, которые суть порождение одновременной разработки для PlayStation и PC. Для того чтобы использовать какой-нибудь предмет, надо вызвать карту (благо она полупрозрачная) и выполнить левый удар рукой. Какая в этом может быть логика, кроме экономии использованных клавиш?





Кроме того, несколько напрягает глупость камеры. Ни в коем случае не вздумайте драться в проходах и на границах "подмостков". Поскольку камера предпочитает фиксированные точки, при случайном движении на шаг вперед или назад все будет разворачиваться на 180 градусов. Внезапно увидеть свою спину в разгар боя — не самое приятное дело.



Такие вещи — естественный побочный эффект сочетания трехмерных персонажей и объектов с заранее рендеренными задниками. Графика игры вообще не вызывает однозначных реакций. Аккуратные, тщательно детализованные модели персонажей мне симпатичны, однако создатели игры ничего не сделали для того, чтобы эти самые герои казались менее угловатыми. Подбор цветов и текстур такой, что создается впечатление, будто авторы гордятся количеством плоскостей, угроханных на каждого героя, ничуть их не стесняются и стараются как можно резче их оттенить.

Наличие видеорежима 640x480 давно не является достижением, но цветов-то всего 256. Тут авторы что-то явно не додумали, тем более, что в большинстве своих палитр они используют куда меньше цветов. Словом, графика PW выглядит грубоватой и кажется несколько недоработанной.

Впрочем, игру необходимо долго и старательно хвалить за движения персонажей. Пластика и AI монстров отбарабанены на "отлично". Количество возможных движений не поддается подсчетам. Враг не только валит бойкой толпой, чтобы достойно отлупцевать нашего героя, но и предпринимает совместные согласованные действия. Кульминация: парочка друзей, один хватает упавшего Блейка за руки, другой за ноги, и давай стучать об стенку вашим еще дышащим и стремящимся к свету телом.

Основная чудаковатость игры связана с самим жанром (все же игра до боли похожа на Time Commando, и унаследовала от него некую невнятность и несбалансированность происходящих на экране событий). Еще более удивительно то, что задники не стоили того, чтобы рендерить их в фабричных условиях: создатели могли запросто творить их динамически на своем рабочем engine'е. Нам с этого перепала бы удобная и более естественная камера, не мешающая ходу битвы.

Но даже с этими диковинными воззрениями ASC Games все-таки успешно скрестила мордобой с прогулками и коллекционированием предметов, за что ее, наверное, надо погладить по старательной головке. Дабы затем без особой охоты ждать полной версии игры...

— Х.Мотолог



DESIGNED FOR Intel MMX™

АКЕЛЛА

представляет автомобильный симулятор НОВОГО поколения

НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ





УДИВИТЕЛЬНОЕ КАЧЕСТВО ГРАФИКИ:
640x480 точек,16 млн. цветов одновременно,при этом все картинки расчитываются в реальном времени со скоростью 32 кадра/сек. (до 60 кадров/сек. при использовании графической карты с 3D ускорителем!)

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ КОЛЛЕКТИВНОЙ ИГРЫ:
Игра по сети,по модему,с использованием прямого соединения. Возможность игры вдвоем на одном компьютере(при этом экран монитора разделен пополам).И наконец коллективная игра в Internet(планируется даже проведение чемпионата мира по 'POD'

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
Windows 95,Pentium 100Mhz (рекомендуется Pentium 120Mhz или MMX), 16Mb RAM, 1Mb Video, 2x CD ROM, звуковая карта совместимая с Windows 95.

Планета погибает.На последнем, улетающем с Земли космическом корабле осталось всего одно свободное место.Чтобы занять его Вы должны победить в гонке

6/8



POD

Ubi Soft ENTERTAINMENT

АКЕЛЛА

Эксклюзивные права на распространение русской версии 'POD' в России,СНГ,Латвии,Литве и Эстонии принадлежат фирме "АКЕЛЛА".Телефон: (095) 242-0323,факс:(095) 242-8898

Свинарка и дебил

Game.EXE НАШ ВЫБОР

*Блюдо **Redneck Rampage**, чей запах мы дали вам понюхать номер назад, наконец-то готово к употреблению. Что ж, будем вкушать. Только приготовьтесь: вкус — специфический. Нюансов — масса, и к ним надо привыкнуть, к тому же вместе с разносолом подается приправа, проходящая в меню как "шутки грубые". Опять же Xatrix/Interplay не придумали ничего умнее, как пустить на гарнир Дюка. Надеемся, что в последний раз. В общем, кушайте-поторапливайтесь. Не ровен час, простынет...*

Кто виноват

Свиньи. Хрюшки. И тухлые (это гипербола) кабаны (тоже преувеличение). При чем здесь эти благородные домашние животные средней щетинистости? Да практически при всем. Во-первых, для тех, кого интересует сюжет, свиноматка Бетси (призерша, медалистка и просто большой души хавронья) — цель игры. Именно ее злобные инопланетяне (они же — чужие алиены; ниже для простоты — алики) похитили у ваших будущих дружбанов Леонарда и Бубы, попутно заграбастав и пленив просторы вашей маменьки Арканзасщины. Которую в процессе поиска свиноматки придется, естественно, избавлять. Естественно, полчаса.

Во-вторых, свиньи — это такая фирменная Redneck Rampage'евская шутка (в некоторых ресторанах гордятся зажаренными котлетами по-киевски, а здесь вот — свежими кабанами по-арканзасски). Бродят по мэпам и с видимым удовольствием расползаются (поскольку летать не умеют от природы) на смачные шматки, если по ним чебурахнуть из чего-нибудь палящего.



Впрочем, местные куры, по правде сказать, лично мне милее. В не-птиц куда сложнее попасть (юркие, мерзавки), да и внимания им создатели игры уделили больше. Так, на одном из уровней можно обнаружить целую линию по переработке хохлаток в ножки Буша. Любознательный игроман возьмет на карандаш (чтобы потом непременно присовокупить к жизненному опыту), как их, безответных, ощипывают, как им, болезным, отрывают головы, и куда потом сливают кровь.

Грустно замечу — для справедливости, что на самом-то деле, ни свиней, ни кур, ни коров переводить не надо. На них процесс инопланетного зомбирования, к сожалению, не распространился, а вот фермеров (в дальнейшем — колхозники) и примкнувших к ним милицейских, отзомбированных по полной программе, а также собственно инопланетников, придется пускать в расход.

А вот это на десерт: всякий, кто пристрелит всех (!) кур на уровне, получит 5000 (пять тысяч) процентов здоровья. При этом, правда, стоит всерьез учесть мое замечание об уникальной юркости и хитрости не-птиц, кои прячутся, что твои партизаны полной луны. И на пустяки не размениваться.

Что делать

Давить. Жанр RR — шутер от первого лица. Первое лицо в этой колхозной вампуке — свинарка Леонард (нет, с половой ориентацией у парня все в порядке, но как, скажите, называть человека, разводящего свиней, если к тому же в Справочнике профессий РФ это уважаемое ремесло не имеет "мужских" синонимов!). Первое — потому что его напарник Буба, простите, дебил. Единственное, на что способен этот добрый человек — сердцем чуять путь, ведущий к искомой свиноматке. Так что все RR-уровни проходятся по следующей трафаретной схеме: рыщем, круша все на своем праведном пути, собирая оружие и открывая двери, пока внезапно не увидим (место может меняться) безоружного дебила. При этом очень важно подавить в себе желание расстрелять из "Калашникова" этого мычащего идиота или, напротив, нежно хватить его по плечу монтировочкой. Словом, перетерпите и... смело продолжайте его поиски на следующем этапе.



Да! Совсем забыл! Советую перечесть предыдущий абзац еще раз. И повнимательней! А то я, человек горячий, автоматически взрывал этого ковыряющего в носу верзилу динамитом, а потом долго бегал по празднично наряженной редакции с воплями, что-де RR — игра глюкавая, бессмысленная, а главное — не имеющая выхода... Не повторяйте чужих ошибок.

АКМД как оружие колхозного пролетариата

Игра на редкость естественна. Что под рукой оказалось, тем Леня врага и крушит. Все логично и даже близко моему, пусть не арканзасскому, но все же глубоко деревенскому сердцу. Первое оружие — это монтировка (для не понимающих сути термина: это маленький ломик). Другое естественное орудие труда американского колхозника — револьвер в сущности некрупного, 45-го калибра. Ну там, коров пугать, игрушка, короче. От хулиганов — двустволка, дробью шарашит. Для охоты завалял-





ся Hunting Rifle — очень напоминает АК47. Приятно и полезно.

Ну, ясно, динамит — для землеройных работ (лежит почти повсеместно). У детишек можно отнять арбалет и приладить к нему динамитную шашку. Эффективная, а главное — дешевая вещь.

Наблюдения острым взглядом: если мелкую циркулярную пилу подправить таким образом, чтобы диски отлетали в лоб противнику, то получится седьмое оружие.

Далее. Можно найти бочку с порохом, зашвырнуть ее в гущу событий, а потом пальнуть в нее из чего-нибудь огнестрельного. На той же кнопке очень кстати расположен шар для боулинга (или как там бишь его? городки? лапта? софтбол?): толку — ноль, но в хозяйстве сгодится. Еще один вид оружия отнят у аликов — трофей, понимаешь, что-то вроде plasma gun. Наконец, есть честные женские груди – made in "Чужие". Стреляют очередями. Завораживает.

Вот таким забавным, но родным сочетанием оружия массового поражения радует нас Redneck. Очень весело и на славу сбалансировано. Традиционно, самый рулеззз — это двустволка (в упор!!!), а также с успехом заменяющие миномет динамитные шашки в арбалетной оправе. Инопланетная дрянь бестолкова, а про достоинства АКМД у нас, в стране Пушкина-Хармса, мне даже и говорить неловко. Говорить неловко, а вот предупредить завсегда: у автомата большая отдача, и дуло норовит задираться вверх. Это я как специалист говорю.

Сюда же можно подверстать и еще одно предупреждение (по-вашему, хинт): если аликов не разорвать на части, то они очухаются. Динамитом, пожалуйста.

С думой о душе

В игре все в полном порядке с природой, душой и туалетами типа "сортир". При желании в них можно нырнуть и, поплавав там некоторое время, убедиться, что игр без водных препятствий больше никогда не будет. Но нас-то интересуют уровни, их логика и, по возможности, дизайн. Что ж... Redneck Rampage — это не DooM. Redneck Rampage — это природа, вольные (открытые), "а-ля рюсс" пространства, маленькие городишки и неказистые фермы (колхозные хозяйства). Максимум коридоров — какой-нибудь заводик или подвальчик.

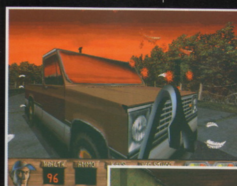
Опять же — капиталистический реализм. В банке сидят клерки, в полицейском участке — копы и зэки. И те, и другие, и третьи норовят вас пристрелить, но — на стенах висят правильные картинки, в горшках растут фикусы, кругом благодать. На звук джукбокса можно забрести в пивнушку и, перебив тамошних обитателей, разжиться пивком, виски и закуской. В коровниках — коровы, в стойлах — навоз по колено, и так далее и тому подобное...

Расписывать интерьеры было бы большим занудством, просто доверьтесь мне: гарантирую, никто не упрекнет Redneck Rampage в скудности текстур. Картины и портреты на стенах, вывески, лозунги, дорожные знаки — все это смотрится. Единственная, оскорбительная подстава: в мелких сарайчиках и в некоторых домах попадаются нарисованные двери, которые, разумеется, ни на выстрел, ни на ключ не отзываются. Если бы не этот пустяк, то в мире RR можно было бы гулять, руководствуясь реальными законами, и даже пытаться уяснить логику, разбираясь с ключами и выключателями. Напомню: "Duke" is "Duke". Я уже ползал по вентиляционным шахтам, забирался под шкафы... Ну, вы знаете, о чем я.



Алкоголизм — не шутка

Если я еще не сказал, что Xatrix делал игру для взрослых, то сейчас вы это начнете понимать. В RR нет опротивевших до икоты аптечек. Указатель хилости здоровья дополняют две шкалы: одна показывает степень опьянения, другая — сытость. Если со здоровьем проблемы — можно тяпнуть виски или попить пивка. Полегчает. Но: алкогольная шкала поползет к красной отметке. Сначала будут дрожать руки, потом будет немножко шатать, за чертой можно ходить лишь держась за стены, в финале разрешение становится равным 320x200, а картинка плывет и дергается. "Коктейль" из крепких спиртных с пивом приводит к тяжелейшим последствиям (всем, я полагаю, давно известным). Но после последствий можно хотя бы на ногах стоять, хотя и стыдно. Впрочем. Если выпив, закусить, то, во-первых, гаишники будут меньше приставать, а во-вторых, здоровье еще сильней поправится. Причем стоит все же сначала выпить, а потом уж закусывать, а не наоборот (совокупное опьянение будет меньше). Перебор дозволяется, потому что выпивка и закуска — это инвентарь. Таковы вершины моделирования. Для слабых духом предусмотрены таблетки, снижающие степень опьянения. Привет.



Системные требования:
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, MS- DOS

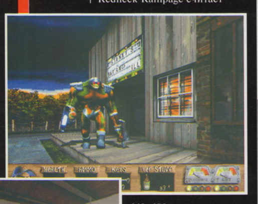






Недужный зуб

Веселясь, мы дошли до больного места. Build Engine был в достаточной степени отшлифован, все объекты прорисованы в расчете на то, что игра будет вестись в высоком разрешении. Redneck Rampage считает



640x480 минимальным разрешением. 320x200 используется в технических целях (“сильно пьян” и “убит”), и играть в нем просто нельзя (ничегошеньки не видно). Верхний предел разрешения — 1600x1280, но не обращайте на это внимание, компьютеров, на которых игра потянет ЭТО, еще не выпускают. Промежуточные варианты возможны. Но и для них предлагается воспринимать минимальные требования как шутку. Числа я вам советую помножить на два, тогда получите рекомендуемые требования. Там можно что-то попробовать.

Те, кто хотя бы один раз видел графику, унаследованную от ДН3Д, знают, как в RR выглядит поворот головы и что при этом происходит с плоскостями. Возможность целиться в вертикальной плоскости эстетам доступна. Отмечу, что необходимости в этом нет: на всех уровнях сложности работает вертикальный автоприцел, со всеми его последствиями, в году 1997 несколько неактуальными. Обсуждать это уже неинтересно.

Удивительно другое. Monolith (папа Blood’а) умыл Xatrix простейшей вещью: нормальным setup’ом. В этом смысле Blood человечней Redneck. Для того чтобы сменить видеорежим, настроить клавиатуру, мышь, звуковую карту или сеть с модемом, надо выходить из игры. За что?! Где мы живем? Какое тысячелетье на дворе?! Что, такова нынче плата за качественно отрисованных (слабо пикселизирующихся) монстров?

Все что унаследовано от “Дюка” сводится к еще одному проклятому вопросу: доколе? Сил моих нет.

Национальный колорит

Redneck Rampage — это оно. Стебный сюжет, беспредельное оружие — ладно. Издевательские уровни и маразм по жизни. Вся игра пляшет вокруг до около грубого американского юмора. Нет никакого смысла перечислять шуточки созидателей. Они достаточно тупы, чтобы сотворить неповторимый колорит. Если нормально воспринимать происходящее, то игра будет нравиться весьма и весьма. Если испытывать отвращение к топорным (и не вполне цензурным) заявам из колонок и некоторой специфике интерьеров, то лучше себя не насиловать. Ей-ей.

Здесь культивируется патологический идиотизм, и это надо воспринимать адекватно. Авторы не напрягались над ультрановой 3D-стрелялкой. Они хотели создать неповторимую (пожалуй, такое действительно не повторить) уникальную и веселую игру. И, положа руку на сердце, надо признать, что именно Д-Глюкемская основа, с ее кровью, остающейся на стенах, и мультипликационными моделями освещения для этого идеально подходит.

Другой такой игры в целом свете не найдешь. И после очередного припадания к бутылочке не так уж важно, что монстры не очень хорошо сбалансированы, а париться на уровне в поисках ключа (вернее, малозаметного прохода) порой тоскливо. К игре надо привыкнуть. Полюбить всем сердцем. А потом уже и по модему, сеточке на IPX, интернетовским службам...

— Х.Мотолог

Redneck Rampage

★ Xatrix
★ Interplay

81%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
100%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **90%**

Game EXE НАШ ВЫБОР







Египет, роботы & маразм

...Я очень криво приклеила марку и боюсь, что она отклеится, как на прошлом письме...

Тэффи

*Демо-версия **S.C.A.R.A.B.**, попавшая в наши загребущие пару месяцев назад, пугала настолько, что была безоговорочно не пропущена в раздел превью. Но: минули дни, и народился релиз, пристальное изучение коего заставило нас кое-что переосмыслить. Словом, весь нижеследующий текст — это героическая попытка нашего рецензента передать вам частичку той жалости, которую он (Х.Мотолог) испытывает к бездарно (или злобно?) загубленной идее. Но факт все же остается фактом: S.C.A.R.A.B. — игра мертворожденная.*

Возможно, это преувеличение, но что-то в этой игре не сложилось. Если отбросить небылицы, то дело происходит в псевдоегипетских сооружениях с названиями древнеегипетских же городов. Такие большие площадки, усыпанные диковинными строениями. Игрок на стороне вседержителя Осириса, AI — подданный небожителя Ра. Шахматными фигурами в поединке царей небесных являются роботы, именованные "мелкими богами".

Хоть тут вам и не MechWar, но каждый робот честно отличается своими характеристиками. Одна миссия предусматривает пару реинкарнаций, поэтому можно выбрать трех различных роботов, сменяющих друг друга на поле брани. Процесс игры — дуэль роботов, сдобренная высокими целями и производственным циклом. За нашими широкими спинами — надежные и несокрушимые тылы. Над городом парят транспортные корабли, способные прислать ремонтные или боевые модули — стоит лишь попросить (нажать кнопочку и заказать). По прошествии определенного времени товар будет доставлен. Корабль можно успешно подбить, он загорится, красиво упадет и взорвется. Но это без толку. Прилетит новый. Идея победить компьютер, сшибая его транспорты, не проходит: пока мы увлеченно целимся и пристально палим, иуда подползает к нам со спины, и, не будь дураком...

Потому сражаться приходится честно. Для чего надобно расставлять башни. Это просто — выбрал место, заказал и пошел своей дорогой. Дядя-летчик привезет, выгрузит, башня сама установится, и на карте вспыхнет очередное пятно, отмечающее контролируемую территорию, и справка: сколько процентов под нами, а сколько — у недруга. Идеал — 100%. Но есть проблемы.



Башни на базе в дефиците. Их всего 12. Это первое. А во-вторых, сообразительный парнишка Ра не ленится наши башни отстреливать. Однако и мы не лыком шиты: едва завидев, начинаем методично сносить. Ставим свою и идем ломать следующую...

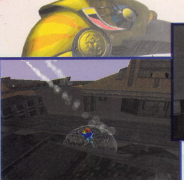
Далее. Мыслить надо ширшее! Рассудим, включив логику: если этот гнусный Ра нам все портит, то, наверное, его требуется пустить в расход, не так ли? Так ли! Для этого придется разобраться с боевыми качествами наших шагающих друзей. Минимальная пушка-пистолет есть непрерывно. Кроме того, в прейскуранте записаны шесть отсеков для вооружения. Это могут быть либо системы, предназначенные для дальнего боя, либо средства уничтожения ближних (в прямом смысле). Все оружие обладает интересными характеристиками, но за исключением пожалуй, огненной сферы смотрится до обидного некрасиво. Прямо скажу, неэстетично смотрится. Но — дешево, надежно и практично. Если не валяется под ногами, то его можно заказать, и оно свалится с неба. При этом — будьте начеку — услуга "Доставка на дом" в прейскуранте не отмечена, тупой летун доставит жизненно необходимое оборудование в ту точку, в которой был оформлен заказ.





Такие правила довольно забавно сказываются на процессе игры... Однако мы пока лучше о стрельбе поговорим. Тема родная, животрепещущая... Чтобы попасть по врагу (например, по летающим птицам, никому зла не приносящим, но так и напрашивающимся...), надо прицелиться. Это нормально, но в S.C.A.R.A.B. процесс оформлен пугающе криво. Необходимо ткнуть мышью в





цель и удерживать кнопку. Пушка медленно повернется (“косим” под симулятор), и начнется пальба. При этом управление движением в игре ведется с клавиатуры. Теоретически, такое сочетание очень приятно — можно ходить и стрелять, к примеру, стрелять в сторону. Но мечта идиота не сбылась, из-за чьих-то кривых рук, проводя артподготовку, бродить невозможно. Причем без видимых причин. Вместо того чтобы шагать вперед, робот ни с того ни с сего начинает мотать головой (что, понятно, мешает ведению огня). Самое удивительное, что этому управленческому глюку подвержен и робот компьютера, которому клавиатура не мешает в принципе...

И это при том, что процесс боя надо признать довольно продуманным (нечто напоминающее симуляцию шагающих экскаваторов): детализация повреждений разных частей железного дядьки; защита, состоящая из мелких секций, которые сначала можно изувечить (они становятся непрозрачными), а затем и вовсе выбить (образуется дыра, в которую может залететь шальная пуля); защитную сферу можно вращать так, чтобы на место поврежденных секций встали новые.

Однако все эти достижения глохнут из-за кривизны реализации (что-то не в порядке), омерзительной динамики (ничто не спешит, у робота явная гиподинамия) и паршивой графики (скорее даже невкусной и бесцветной). Бой с единственным противником (отстрел башен — спорт побочный) превращается в нечто малосъедобное. Игра поддерживает любимый народом multiplayer, но при таких странностях он, по-моему, лишен смысла. Поклонники у продукта, конечно, будут, но не настолько много, чтобы в одном месте их обнаружилось двое. Возможно, в десятимиллионной Москве кто-то и будет играть по модему, но в менее населенных регионах придется платить за “межгород”.

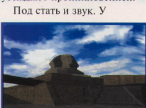
Уровни. Открытые трехмерные конструкции, изредка попадаются комнатки, туннельчики, коридоры. Есть лифты. Встречаются телепортеры. Есть специальные площадки для сверхдальних-сверхвысоких прыжков. Иначе говоря, все достаточно наворочено для начала 1997 года, за одной только малостью — не убеждает (некто Станиславский кричал в таких случаях: “Пошли на фиг! Не верю!”). Впрочем, уровни сами по себе — пожалуй, наиболее проработанная, сбалансированная и доведенная до ума часть игры. Скромные, но пристойные текстуры. Местами довольно красиво.

На этапах, как водится, живут звери, известные как бонусы. Ничего отличного от того, что можно заказать у нашего друга летчика. Единственное исключение — фишка, висящая в воздухе и дарующая либо жизнь (100%), либо смерть (тоже 100%), — зависит от того, как упадет монетка. Мне, что характерно, обычно не везет. Поскольку любителей опытов из серии “50 на 50” в мире не так много, самое правильное применение для этого мозолящего глаза устройства — автоматная очередь. Подстреленный бонус взрывается и накрывает ударной волной достаточно большую площадь.

Терроризм в игре вообще моден. Если ваш робот на последнем издыхании, а рядышком наглый компьютер, то можно подорвать себя, и взрывом разнесет отрицательного персонажа. Смешно.

При всем том игра обладает потенциально пристойной графикой. Все полностью трехмерное. Искажений и ошибок перспективы почти не выявлено. Разрешение — славное. Камеру можно убедить показать робота со стороны (но вид с кокпита удобней в силу производственных соображений). Не хватает лишь художественного оформления. Пожалуй, более неприглядных взрывов я в этом году еще не видел. Более убогой и неубедительной стрельбы не встречал за всю жизнь. Художники явно бездельничали, даже не пытаясь помешать программистам “кодить” этот беспредел. Есть что-то невнятное и в графике в целом. То ли линии тонковаты, то ли палитра плохо подобрана, то ли текстуры примитивны (особенно небо — редкое убожество), но реализма нет. В умелых руках допотопные Build engine’ы убеждают проникновенней.

Под стать и звук. У стрельбы — такой, что меня не раз пытались выгнать из любимой 18-й палаты, а я сам, прислушавшись и проникнувшись, пытался повеситься на галстуке. Жизнь спасла лишь кнопка, отключившая колонки.



Но страшнее всего, бесспорно, динамика сюжета. На экран можно смотреть раз в две минуты. Можно спокойно разговаривать по телефону. Можно ныкаться от врага и проходить миссию часами. Можно не играть вообще...

А ведь задумка была, и была она не такой уж скверной. Если б игру делали прямыми руками, не забыв при этом о стильном оформлении, то из S.C.A.R.A.B., возможно, что-нибудь да вышло. А так — загубили на корню...

— Х.Мотолог

Системные требования:
Pentium 90,
16 Мбайт RAM,
4-скоростной CD-ROM,
Windows 95



Нечто в тени, или Новое SpriteShow

— А почему ты такой крутой?
— А это потому, что я сноб.
Ты знаешь, что такое снобизм?
— Нет.
— И это дает еще больше повода для моего снобизма.
Шишка Анна-Мария

Опыт показывает, что скриншоты из многих хороших игр смотрятся неубедительно (примером тому блеклый на бумаге, но куда как играбельный HyperBlade). Но мать-природа охоча до подстав, а потому ученые-игрологи недавно открыли такое сплошь и рядом творящееся явление, как "Распрекрасные шоты, вынутые из абсолютного и нерушимого отстоя и манящие с рекламных журнальных разворотов". И в самом деле, картинки из свежевылепленной игрульки, называемой ***Shadow Warrior****, смотрятся очень даже ничего. Хотя внимательный наблюдатель найдет в них до боли знакомые искажения перспективы, а опытный глаз немедленно поставит диагноз...*

Диагнозы принято писать на латыни, но в данном конкретном случае древние римляне подходящего термина не заготовили. Нужное иностранное слово сообщил мой эрудированный поклонник и коллега Александр Викторович Вершинин, учивший английский в спецшколе (уверяет, что КГБ). Итак, диагноз — это Build Engine, или, говоря по-русски, Дюк голимый.

Но самое смешное состоит в том, что при всех наперед известных добродетелях и пороках этого затасканного "движка" в этот раз более всего сказывается место, из которого росли руки деятелей, адаптировавших его для своих подсобных нужд. В случае с Blood и Redneck Rampage руки, и руки крепкие, как и положено, росли из плеч. Что же до Shadow Warrior...

"Горе мне, горе..." — проносится в таких случаях по нашим страницам. Горе мне, горе! Но ведь кому-то же надо исполнять эту грязную работу (благо, возможность такая есть, поскольку пока доступна лишь shareware-версия этого "творения") — предупреждать читателей, чтобы те не вляпались.



Текст движется вглубь вопроса

Возможно, что я сильно преувеличиваю, и не все так паршиво. Возможно. Но, дорогие мои, гнусный, я ставил тайные опыты на многих людях! Результат отрицательный. Местная пресыщенная красивыми играми публика — в ужасе. "Мы-сами-люди-неместные" тоже шарахаются.

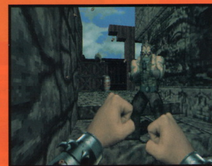
Создателям SW удалось подобрать такие спрайты, что разница между 800x600 и 640x480 отличается скорее "тормозами", нежели чем-либо хорошим. Те же, кто играет в старом добром VGA-разрешении, тоже ничего не потеряют. Но и не приобретут. Творческий подход при производстве спрайтов позволил наконец провести давно ожидаемую смычку города и деревни и стереть различия между сакральным и профанным. Сиречь между верхом и низом. (Вы меня поняли.) При этом низам даже слегка полегчало: хотя пиксели и колют глаз (впрочем, "пиксель глаза не выколет", как гласит известная североавстралийская побасенка), ощущения от графики в 320x200 более приятственны, чем, скажем, в 640x480, — она (очень низкая графика) мягче, и происходящее в силу размытости не имеет ничего общего с дешевыми картонными декорациями заезжего провинциального борделя.



На самом деле, объяснить, почему Shadow Warrior смотрится так по-нищенски (по мнению большинства — хуже, чем сам "Дюк"), довольно просто. Игра случилась предельно аляповатая, кричащая и безвкусная. Китчевая случилась игра. А Build Engine — в силу своей врожденной глюкавости — требует от дизайнеров и художников умения маскировать искажения перспективы и прочую "псевдотридешность" аккуратностью спрайтов и правильно подобранными текстурами. Не произошло. Не довелось. Не случилось. Грубость во время работы и самой работы, а также из рук вон плохая настройка привели к краху.

Игра откровенно попугайская. Павлинья. Хотя павлин этот давно уже облысел. Нажав "~", можно получить консоль, привычную добрым людям по Quake. Толку от нее почти никакого, о невозможности что-нибудь нормально настроить во время игры будет сказано ниже, но каково, панове, попугайство!..

Хотя возможны варианты: кому-то эта дичь может прийтись по душе. Больше всего новое творение 3D Realms напоминает Mortal Kombat для какого-нибудь "гейм-гира". Но буду







честен: MK, даже в свои худшие годы, демонстрировал куда больше художественного вкуса (хотя дозы все равно были гомеопатическими). SW же по безвкусию может затмить все. При этом игра очень, очень нагорожена: если просто перечислять ее возможности, то получится, что она ничуть не хуже, скажем, того же Blood'a. Но то, что в одном случае создает игровой мир, в SW воспринимается как издевательство.

Огромный выбор странннейшего оружия, стилизованного под сюжет, — какие-то восточно-мафиозные выяснения отношений с позиций грубой силы. В качестве оружия можно использовать даже головы и сердца некоторых монстров. Здоровенный и вполне содержательный инвентарь. Сложное взаимодействие с окружающим миром: можно выбить пулеметчика из турели, взгромоздиться на его место и открыть шквальный огонь по преобладающим силам противника. Богат и выбор сюжетного лака: можно управлять автомобилем, посредством пультов дистанционного управления повелевать различными невменяемыми устройствами... Словом, игра переполнена неожиданностями (эвфемизм слова "находка"), призванными "тащить и не пущать" игрока, усомнившегося в масштабности проекта.

И в его бестолковости. Идеальным примером служит уровень за номером первым. Он мог бы быть единственным, ибо стопроцентно передает стиль игры (точнее, отсутствие такового). Глупо обсуждать набор оружия (и его абсолютную несбалансированность) или же построение карты. Карта тупая, но можно бить стекла автомобилей и уродовать телефонные автоматы. Авторов игры в школе научили, что все должны потешаться по команде "лопата". Но это пустяки. Самая смешная шутка уровня: чтобы получить ключ, надо долго (тоска вселенская!) управлять... игрушечными машинками. Пульт от третьей машинки спрятан, ключ надо вывозить лабиринтами, которых почти не видно.

Спрашивается, зачем этот драгоценный ключ нам нужен? А он нам и не нужен вовсе. Им открывается дверь, соединяющая две самые популярные комнаты уровня, попасть в которые можно как минимум двумя путями. Ну пошутили 3D Realms с этим ключом. Я же говорю: ло-па-та. Полчаса.

Но если тупость местного хохота пересказу поддается, то ужасающую аляповатость художественного оформления SW с трудом передает даже финская бумага. Лужи крови — малоубедительная дизайнерская идея, ей тяжело быть единственной. Кровавые следы от ботинок, это стильно-гиньольная мелочь, но хорошо было бы подкрепить эти отпечатки хоть чем-нибудь действительно занятным (о новом я даже не заикаюсь). Но – пустота космическая.

После этих народнохозяйственных достижений нет уже никакого смысла ни в прозрачной воде, ни в возможности стрелять из "Узи" по-македонски, поскольку для этого придется играть, а это почти не выносимо. В противном случае, надо наступить на горло собственной песне и топтать, топтать, топтать...

3D Realms оказалась неспособна даже уйти от устаревшего и жутко неудобного setup. Настройки, доступные во время игры, минимальны. Сетевые баталии (в нашем распоряжении IPX, модем и доступ к глобальной игровой службе TEN) — пожалуйте ковыряться в setup. Потом пускайте игру. Не сложилось? Повторяем...

Разрешение экрана поменять вздумалось? Он же, родимый. Клавиатурку перенастроить? А с трех раз угадаете? Думаю, угадаете. Какой там год на дворе? Пилите, Шура (Вершинин), они золотые... Я только теперь понял, почему обозревающие Blood и RR товарищи, так рады нормальным настройкам во время игры. Только потому, что динозавры так и не вымерли...

Вразумительного объяснения происходящему найти нельзя. 3D Realms образцово-показательно села в лужу. Позорнейшую для такой солидной компании. Рекламный вал нахваливает Shadow Warrior, крича о новизне. В игре нет ничего нового! Глазу трудно найти даже косметическую правку. Нет такого недостатка DN3D, который ни был бы нам вновь подарен. Но если дядя D обладал определенным стилем (карты как карты и технологический уровень соответствовал дате выхода), то в нашем кошмарном случае нет ничего, кроме жутких спрайтов...

— Х.Мотолог,
оскорбленный в лучших чувствах, возмущенный до глубины души бескрайностью халтуры и наглостью саморекламы первого кандидата на титул "отстой года".





Парашютисты – это не беда

— С наслаждением послушаю сам.
— А вот этого не советую... Сейчас здесь стрельба начнется.
(Из Пелевина)

Опыт Shiny Entertainment, бывшей некогда разработчиком легендарного EarthwormJim'а все-таки сказался. Получается, что такое не проходит. Принципиально. Ужимки прут толпами. Прыжки совершаются чертовыми дюжинами. Идеи молниями блещут. В редакции веселый разброд и радостные шатания. Верстка изумленно и поголовно пялится в Wiener PRO, какой день оккупированный ***MDK****. И это после в общем-то победного шествия демо-версии, случившейся месяц с небольшим назад (см. наше превью в #2).*



Бытует мнение, что **MDK = Murder Death Kill**. Альтернативная точка зрения свидетельствует, что MDK = **Max**, **Dr** (Fluke Hawkins) & **Kurt**. Первый вариант названия — синоним страшного массакра, второй — имена персонажей. Аргументов может быть много, смысла расшифровывать название — никакого. Не упало вообще.

Зато упала сама игра. Уж упала, так упала. Игра лишь внешне похожа на 3D-шутер. На самом деле это аркада, его симулирующая. Есть у Настоящей Аркады очень специальная динамика, отличная от всего остального и ставящая все на свои места. Есть в отсутствии возможности сохранять игру во время прохождения уровня что-то из области злобных подстав. Есть во всей происходящей вокруг красоте что-то, 3D-шутерам недоступное.

Основной вид на творящиеся в MDK бесчинства — "из-за спины" главного проказника. В этой "позе" происходит большая часть боевых действий (далее — БэДэ), работает вертикальный автоприцел, можно любоваться видами окружающего естества, прыгать и планировать, используя некий парапланоюшт, цепляться за край пропасти (плоскости)... Именно в этом режиме приключается главный момент игрового кайфа.

Есть и другое. Пресловутая "снайперская" мода отличается невозможностью передвигаться (кроме стрейфа), никудышным обзором (правда, эта "никудышность" легко подвергается 86-кратному увеличению), иным набором оружия... Требуется тщательно шевелить мышью, причем в вертикальной плоскости. Впрочем, в игре не так уж много мест, где без этого режима не обойтись. Так что перетерпеть можно. Включается же он почти везде, поэтому сугубые "снайперы" могут отстреливать монстров принципиально через прицел. Общество дает нам свободу выбора, поклон ему в пояс.

Динамика игры заметно меняется от режима к режиму. В MDK хватает любимых коридоров, но побоища все же происходят на открытых пространствах, где стоять столбом во время активных БэДэ смертельно опасно. И больно. За мать-старушку.

Однако MDK сильна не только сечами на свежем воздухе, не только монстрами, валящими со всех сторон, и даже не их красотой, но — духом. Повторюсь, как последний пикейный маразматик: опыт работы над мыльной оперой о подвигах кольчатого EWJ дорогого стоит. Сказалось это и на сказке, и на самом процессе. Формально являясь 3D-шутером, в действительности же MDK — это объемная версия классической плоской аркады. Как минимум по трем причинам.



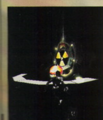
Во-первых, надо старательно прыгать. Не просто куда-то запрыгивать, а настойчиво, рискуя сорваться, совершать восхождения. Во-вторых, уровень можно условно поделить на сегменты, каждый из которых минуется без

ИГРА
MDK
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777









возврата. Есть комнаты, есть повороты, но сюжет прямой, как палка, и проходится единственным способом, шаг вправо, шаг влево — не помогают. И уж совершенно необычно для игр, подобных D, Q или DN3D (а равнение, несомненно, происходило на них), смотрятся, простите за выражение, пристроенные аркады. Так, в MDK, помимо "обычной" сюжетной линии, сплошь и рядом обнаруживаются странные состояния героя, падающего на планету в начале уровня или спускающегося на доске по очень крутому туннелю. Попав в подобную переделку, наш парень обычно не имеет возможности вести огонь и удовлетворяется лишь теловращениями и сбором бонусов; отличен от стандартного и ракурс. Посадку на планету я, к примеру, довольно долго воспринимал как видео (в игре имеется мелкий глюк — некоторые из таких режимов не реагируют на мышь).

Тот, кто еще не забыл о пяти способах употребления свиней, приносящих неминуемую победу костюмированным червям в битве со злом, поймет, что на каждом уровне найдется что-то неожиданное и радикально новое. Для ценителей высокого и деликатного надо непременно сообщить, что MDK не сводится к простой стрельбе: минимальные шевеления мозгами гарантированны. Хотя бы потому, что на любом из этапов присутствует некоторое количество головоломок (запарок) с открыванием дверей. Для продолжения БэДэ придется куда-то выстрелить, забросить гранату, что-нибудь подвинуть, сломать... Поначалу головоломкам сопутствуют прозрачные подсказки, к которым быстро привыкаешь, и искусство мыслить в MDK-духе становится как бы вторым "Я" играющего. Всерьез удивляет такое редкое нынче качество, как чувство меры, проявленное разработчиками игры: однообразием даже и не пахнет, каждая задачка решается ровно те пять минут, в течение которых интерес не сменяется отвращением.

Игре претят меднолобые тупики, жалкие ловушки, безнадежные места и необратимые действия. Ежели безголовый игрок пустил на ветер ценный бонус и, следовательно, не в состоянии открыть следующую дверь, то ему обязательно предоставят еще одну попытку. Великодушно и по-отечески.

Нет никакого смысла расписывать вкусные и веселые изюминки, вкрапленные в каждый сантиметр пышного и душистого тела игры. Фактически, MDK — это красивая пародия на шутеры, разыгрывая которую просто невозможно не улыбаться. Проще быть серьезным и приняться за обсасывание узловых для рецензии моментов — графики, звука, музыки.



Музыка MDK — вещь в себе. Определенно, создатели игры какое-то время посвятили изучению законов классического художественного кино и их последующему применению. Каждой сцене соответствует определенная музыкальная тема, настрой и ритм которой очень точно отвечают накалу страстей в игре, интерьеру, положению на фронтах и прочим факторам. Слушая музыку и только ее, уже можно представить себе, что происходит в той или иной картине. Помимо драматургической точности, темы просто очень красивы, приятны и достойны самых искренних похвал. Звуковые эффекты, шум, создаваемый монстрами и активными предметами, тоже отнюдь не вторичны: отлично ложащиеся на музыку, они блестяще дополняют видеоряд и усиливают и без того мощные аудиопространство.

Графика MDK — песня номер два. Игра производит впечатление высококачественного мультфильма (разумеется, это похвала). Тысячи цветов, 640x480, разнообразие текстур. Основной engine полностью трехмерен, монстры и элементы уровней созданы из очень сложных полигонных моделей, а вот сам главный герой и некоторые бонусы спрайтовые. Впрочем, совмещение спрайтовой графики и 3D не привело к обычно неизбежным в таких случаях ошибкам, более того — явилось "виной" нескольких симпатичных графических эффектов.

Плюс ко всему, авторы не поленились задействовать великое множество специальных графических изысков, некоторые из них уникальны: прозрачные и полупрозрачные плоскости, отражающие поверхности, туманы и дымки, небо с многоуровневым скроллингом... Похоже, это первая игра, сочетающая в себе все эти вкусные вещи. Единственное, что напрочь отсутствует, — это динамическое освещение. Нет никакой возможности осветить темный угол ракетой, что несколько расстраивает.

Но MDK и без того нагружен наворотами до такой степени, что скорость работы программы просто удивляет. Уже с Pentium 90 можно смело включать максимум детализации и не ждать следующего кадра...

— Х.Мотолог

Системные требования: *Pentium 60+, 16 Мбайт RAM, 17 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA*



MDK

★ Shiny
★ Interplay

93%	ГРАФИКА
100%	ЗВУК
90%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

94%



Дураки. Дороги. Красота!

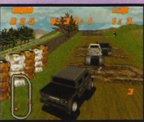
IS THIS A PLACE I'VE USED TO CALL FATHERLAND? [DIE KRUPPS]

Минимализм шагает семимильными шагами. Сложное сделать легко, особенно потому, что, сделав плохое и сложное, легко оправдываться. Но: все больше появляется смелых и решительных людей, не боящихся мастерить нечто ультрапростое. Accolade нашла в себе силы выпустить настолько примитивный автосимулятор (не пугайтесь: "примитивный" не есть плохой), что отдел симуляторов, не задумываясь (а у них это в почете — долго чесать в затылке, обсуждая симулятором чего мог бы стать Quake, если бы...), отдал его на поругание в... Не выйдет, г-да хорошие, костерить и без ***Test Drive Off-Road*** *есть что.*

А все почему? Им, видишь ли, не понравилось, что все управление занимает шесть клавиш. Со звуковым сигналом. Который явно подтверждает выработанную еще до меня теорию, что Test Drive Off-Road (с приветом от Elite Systems Ltd. и Accolade) — игра для тех, в чьи видовые особенности входит тяга к насилованию клаксона в беспросветной пробке. (Если бы в описываемой игре была доступна модернизация автомобилей, то наверняка отсутствовала бы возможность модернизировать гудок. Так что гудите с нами, гудите как мы, гудите лучше нас!)

Но в TDO-R и не пахнет модернизацией. Настроек и ремонта повреждений там тоже нет. Равно как и самих повреждений. Нет и бензина, и вытекающих из него пит-стопов. "Суета все это, ну ее в пень", — заявили разработчики и напрочь лишили игроков сложностей такого рода.

Полагаю, читатель, узнав, что его немилосердно лишили сложностей, заинтересуется вопросом: а что же осталось после ампутации? Отвечаем: осталась трасса, проложенная по лесному, зимнему,



пустынному либо холмистому бездорожью. Соответствующие распутице машины. Минимально разнообразные соревнования между ними. Адекватное звуковое сопровождение. И очень-очень графика.

.EXE уже обсуждал любовь дураков к отсутствию красивых дорог, а также идолопоклонничество русского народа перед джипами и всяческими внедорожниками. Тема эта пользуется симпатией и у производителей игрушек. Марка "4x4" заезжена до невозможности. Каждая новая игра, гордящаяся грязью, песком и прочими поводами для привода на каждое колесо, вызывает у играющей публики стабильный интерес.

Думаю, Test Drive Off-Road исключением не станет. Еще бы, народу дали на настоящем Hammer'е покататься (не "Широкий", но тоже круто)! Сильный аргумент, машина красивая, вызывающая всяческое... В общем, разные эмоции. Многочисленные. А тут и порулить можно, да и на себя за баранкой посмотреть с разных точек, а потом, после утомительной гонки, еще и кино о себе, любимом, погонять. "Глянь-ка, Зинка, как я эту с. на Jeep Wrangler на повороте сделал!.." Зинаида тащится и восторженно сопит. Ласточка моя...

Благодаря ультракрасивой графике, все в TDO-R смотрится несколько ненатурально: игрушечные машинки, не пачкаясь, месят игрушечную грязь. Но как же красиво месят! И, что особенно важно, ненапряжно.

Слово "запарки" — не про эту игру. Лозунгом производителя было: "Легкость и душевная чистота!" Рассуждение первое: ездить на внедорожнике по дороге — глупо и противоестественно. Пустяки! Рисуем на трассе без копеек десяток чекпойтов, обязуем играющих их пересечь (а чекпойнты широкие, и вообще заметные), и пусть себе петляют в трех соснах, пока не надоест. Будучи не сильно глупее юзеров, компьютерные игроки в кучи сбиваются только на узких участках. Вероятно, для того, чтобы их было проще объезжать. Но на открытом пространстве даже они понимают, что лишняя елка не помешает нам срезать. Елки, правда, ни нахрапом, ни сосредоточен-



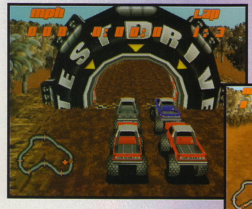
ной наглостью не срезаются. Сломать заграждение или испортить пейзаж нереально. Даже и не думайте об этом.

Ради все той же простоты: мучиться, беспокоясь о проколотых шинах и разбитых стеклах, тоже не стоит. Починить машину в игре нельзя. Потому что ее нельзя испортить.

Можно, конечно, перевернуться, но и это не страшно. Допрыгавшегося поднимут и поставят на ноги. После этого еще можно всех догнать и перегнать. Дело житейское, как говорил Карлсон, сын Карла. Игра-то посильная. Предназначена для "пооттягиваться".

Есть в ней, конечно, и соревновательный элемент. Три уровня сложности. Смешанная лига (открытый чемпионат) и четыре профессиональные, в которых состязаются машины одной модели (или, если хотите, марки, поскольку изначально в игре четыре автомобиля

Системные требования: Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, MS-DOS







разных марок (моделей). За победу в каждой из профессиональных лиг (при условии, что вы любите HARD-сложность) дается по призовой машине. Так что читами или старанием количество авто можно, не напрягаясь, удвоить. Что полезно, поскольку машины достаточно честно отличаются не только экстерьером, но и своими повадками.

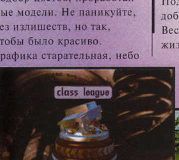
Сомневающиеся могут попрактиковаться, попробовав по четыре типа ландшафтов (перечислены выше) и по две трассы на каждом из них. По задумке авторов, это должно обеспечить достаточное разнообразие.



С большим сожалением отмечаю, что жертвой простоты и легкости стали физические характеристики трасс. “4x4” — это, конечно, не по-детски, но все же не настолько, чтобы не замечать разницы между дорогой, снегом и лужей. Но если в игре такое различие и существует, то ощущается слабо, вплоть до незаметности. Так чтоб кого-то слишком уж заносило, вертело волчком или кто-то где-то буксовал — не мечтайте. Туда же идут и те, кто думает, что передачи надо переключать самому, и испытывает по этому поводу легкое желудочное недомогание. Не надо нам лишних трудностей. Не важно, как обстоят дела с натуральным Jeep Wrangler, Land Rover 90, а равно и любым другим прототипом машин из TDO-R, но в игре для переключения передач даже клавиши не предусмотрено.

Ласковое меню позволяет настроить кучу всяческих буржуазных штуковин: одних камер десяток, можно включать/выключать разнообразную индикацию и регулировать... но... Внимательный игрок может обнаружить все эти настройки на клавиатуре, во время игры. Но самой ценной, любимой народом и уважаемой в высших кругах должна стать клавиша F12. Если вы заблудились, потеряли направление, ориентиры и цель в жизни, не доверяете стрелочкам на экране — нажмите F12 и вернитесь к последнему чекпойнту.

Это ничего, что я таким телеграфным стилем? Продолжаем проникаться духом всепрощения. Test Drive Off-Road будем всепрощать за графику. По нынешним меркам — быструю. И по любым мерилам — хорошую, даже отличную. Благородный подбор цветов, проработанные модели. Не паникуйте, без излишеств, но так, чтобы было красиво. Графика старательная, небо



такое голубое-голубое, снег такой белый-белый. Елки, если не слишком близко с ними общаться, выглядят относительно трехмерными, трехмерными ровно настолько, чтобы быть пушистыми и, при необходимости, заснеженными.

Звук. Громкий. Клаксон, рев двигателя. Гул. Скрежет тормозов. И так далее, натуральный шум больших машин, покоряющих бездорожье. Что еще надо, особенно при наличии музыкальных треков на CD (Gravity Kills, TVT Records)!

Графика, текстурки, прыжочки-повороты, пыль из-под колес — все это спасает игру, вытягивая ее из болота принципиальной примитивности. Все же игра мягкая, добрая, ненавязчивая — авторы никого не хотели раздражать. Игра прикольная, веселая. Поддерживает модем. Поддерживает старый-добрый экран на двоих. Веселитесь, коровы, жизнь коротка!

— *Х.Мотолог*





Test Drive Off-Road

★ Elite Systems
★ Accolade

90%	ГРАФИКА
70%	ЗВУК
75%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

81%













Ваше слово, товарищ Кольт!

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Жанр предписывает брать бизона за рога. Беру: вас зовут **Джеймс Андерсон**, жену убили бандиты, дочь тоже не пионеры уворовали, на руках список самых опасных преступников (из категории "Wanted!"), действие происходит на Диком Западе, времена самые что ни на есть разгульно-ковбойские. Так чего мы ждем?!

Если вы поклонник от души нарисованного добра с кулаками, то, чует мое сердце, LucasArts, создавая компьютерный вестерн **Outlaws**, именно о вас радела. Особливо, если вы

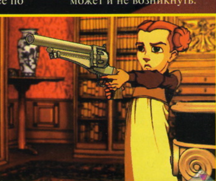


давно уже замечали за собой нездоровую тягу к стрельбе, умасленной сюжетом и проблемами типа "я тут нашел лопату, что же мне с ней теперь делать-то?", и к ковбойской тематике. Грядущий юбилей главного пастуха Североамериканских соединенных республик Клинта Иствуда отмечен весьма пристойной и очень нестандартной игрой. Самое важное — Outlaws ни на что не похожа, и сравнивать ее практически не с чем. Разве что с Redneck Rampage (см. в этом же номере). Но сравнение это на курицах завяжется и на курицах же и умрет (впрочем, есть еще колодезные заплывы). Уж больно вещи уникальные. Штучные.

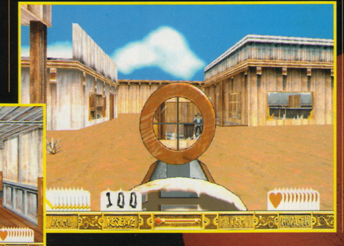
А ведь, казалось бы, всего-то и забот было, что присовокупить к engine'у от Dark Forces и Rebel Assault 2 полупустынный окактусенный интерьер, да нашпиговать действо межуровневыми вставками от знатных Lucas'овских искусников-аниматоров.

В них-то, в художниках и дизайнерах, все и дело. Все-таки профессионализм — не самая последняя вещь. А еще боевой опыт. И чувство стиля, близкое к абсолютному. В общем, получилось. Да так, что не стыдно показать первой учительнице и не жалко, что лошади не убиваются. Кстати, куры отстреливаются на раз. Перья летят... Миры все же создает не одна Origin.

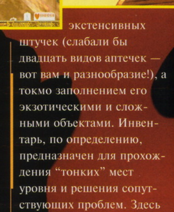
Мир Outlaws в большинстве случаев — город. Не пугайтесь, в исследуемые времена городки были небольшими. Но пристойными: бардак, салун, банк, церковь и так далее по нарастающей коллективной морали. Любимый город спокойно спать не может. Для этого в нем слишком много бандитов. Желательно перебить всех, но для прохождения уровня достаточно отловить или убить одного из главных негодяев — из числа тех, что изображены на уже упоминавшемся плакатике "По ним плачут все тюрьмы США". Стержневые мерзавцы могут прятаться, а могут и не — спокойно прогуливаясь по мирным доселе улицам родного сити. Вследствие чего необходимость лазить и галопировать по крышам, делать подкопы и всячески терзать себя в поисках очередного ключа может и не возникнуть.



Дело тут вот в чем: в игре три ключа (к счастью, собаки-ключника нет), и на любом уровне используются все три (безоговорочно). Теоретически, идеология построения этих самых мэпов основа-







на на минимальной логике: коровник никто на ключ не запирает, но в стоге сена (условно) может лежать ключ от банка, и так далее и тому подобное. Только не вздумайте пуститься в подобные рассуждения: главное в игре — методично прочесывать все и вся, ища то, что плохо лежит. Станет полегче с оружием, скопится кое-какой инвентарь — а там, глядишь, и ключи сами собой найдутся. Но даже со всеми отмычками среднестатистический этап придется истоптать пару раз по всем направлениям, выучивая местонахождение достопримечательностей.

Увлекшись построением "вполне реальных" зданий, творцы Outlaws решили сделать игру несколько более интеллектуальной, чем "рядовая" стрелялка. Решено —достигнуто. Прием — совершенствование инвентаря, но без экстенсивных штучек (слабали бы двадцать видов аптечек — вот вам и разнообразие!), а токмо заполнением его экзотическими и сложными объектами. Инвентарь, по определению, предназначен для прохождения "тонких" мест уровня и решения сопутствующих проблем. Здесь это ясно как нигде.

Пожалуй, с сопутствующими проблемами все просто — скажем, лампа освещает темные коридоры, на ней отмечено, когда кончается масло, вникли.

Но бывает и похуже. Пробираясь в неком неясном месте, я обнаружил, что в инвентарном списке появилось нечто, более всего напоминающее окаменевшего червяка. Позже выяснилось, что это была палка, которой надо было подпихнуть ящик, закрывающий дыру в стене...

Квеста, короче, не сложилось, да и сложиться не могло. Вся "адвенчурность" игры укладывается в рамки "подбираем все что дают" (происходит "автоматом", отказаться-потерять-выбросить — невозможно). Опыт по этой части вырабатывается довольно быстро, так что даже завзятых непротивленцев добру лобызанием это не должно смутить. В конечном счете ясно, что лопатой надо копать, остальное преходяще.

Так или иначе, от поиска секретных мест не отбояриться. Жанровая принадлежность. Совет вечен, как вечна компьютерная игра: интуиция + нездоровое любопытство. То есть элементарное желание играть по правилам, предложенным авторами. То есть, в конечном итоге, просто доброе чувство к игре. И тогда ноги сами собой понесут вас во все дыры и лазы, навык, опыт и мозги заставят ползать на четвереньках, сигать с крыши на крышу, нырять в колодцы. К слову, пресловутые (потому что надоели, устал) прыжки по крышам требуют минимальной ловкости (рук, разумеется), но это единственная аркадная подстава Outlaws и к тому же вовсе не обязательная для просто прохождения игры. Вот почему лукасовское творение показалось мне таким приятным и даже расслабляющим.

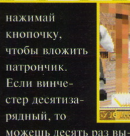
И еще одно. Игра выпадает из уже начинающего складываться туповатого стандарта. Чем в первую очередь и хороша. Стильная игра. Или, если жестче относиться к словам, — тщательно стилизованная. Никаких опротивевших чужих, созданий ада и прочих лорд-елы-палы-кибер-какодемонов. Нет, кругом обычные техасские пацаны, вооруженные обычными револьверами, обычными винтовками, максимум — обычными динамитными шашками, или, в самом наиэксклюзивнейшем случае, обычным пулеметом. То есть не то, что никто молниями не садит по вашему истерзанному родимчику, — даже электричество еще не изобретено. Повторяю: старорежимная благопристойная тишь да гладь унд справедливость.

В свою очередь, вам даже жалкого "Узи" подержать не дадут. Десять видов оружия — вроде бы разнообразие.





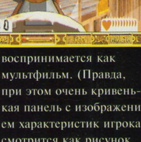
Системные требования: Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95



Но разнообразие местного музейно-краеведческого значения. Нет лишь зуба мамонта и бурки Василия Ивановича. Зато есть два "типоразмера" двустволок, мало чем друг от друга отличных (кстати, оружие весьма слабенькое-сомнительное — по сравнению с традиционно высоким рейтингом этого замечательного девайса в аналогичных играх). Что еще? Кольты, разумеется. Классический винчестер, в том числе и с оптическим прицелом. Вещь из разряда "это что-то!", особенно с этим самым прицелом. Нечто однозарядное, но очень крупно-однозарядное. Удобнейшая штука. Лег на крыше и сажай себе в ничего не подозревающих пацанов, не забывая делать на прикладе соответствующие зарубочки. Двадцать пять зарубочек — орден Дружбы народов, полсотни — Золотая звезда Героя Техасской Народной Республики...

Да, можно ножи метать, а можно и за... станковый пулемет сесть. Страшное в сравнении с остальными приборами имущество. Уникальное. Но, повторюсь, — станковое. То есть, если в кармане как-то таскать удается, то стрелять можно, только впав в ступор. А как ни впасть! Вещь-то станковая.





Не в том суть. Соображения некоего железного реализма заставили разработчиков сделать все оружие перезаряжаемым вручную: выстрелил — нажимай кнопочку, чтобы вложить патрончик. Если винчестер десятизарядный, то можешь десять раз выстрелить, потом будешь десять раз кнопку нажимать. Так вот, эта дополнительная клавиша удивительным образом меняет весь gameplay. Все ощущения и эмоции резко перестраиваются, нахрап пропадает, и начинаешь суетливо прятаться за каждую стойку — чтобы набить магазин вдруг закончившимися патронами. У владельцев двухкнопочных грызунов начнется сложный период подбора удобной раскладки клавиатуры. Между прочим, всем рекомендую попробовать ту, которую предлагает LucasArts: ощущения странноватые, но играть удобно.

Итак... сейчас будут выводы. Outlaws — игра, интересная именно нестандартностью и открыто декларируемой неприязнью к общим местам. При банальном (если не сказать — устаревшем) engine'е (правда, переориентированном на DirectX3) игра отличается редкостной, штучной графикой. Все персонажи и большинство предметов нарочито сделаны в стиле "рукотворная анимация", благодаря чему Outlaws воспринимается как мультфильм. (Правда, при этом очень кривенькая панель с изображением характеристик игрока смотрится как рисунок первоклассника и трактуется исключительно как издевательство...)

Главное же, что такой стиль удалось совместить с трехмерностью помещений. Лестницы, балкончики и прочие конструкции — честный 3D. Плюс выполнены все суровые требования времени: тени, высокое разрешение, минимальный набор эффектов. При этом графику без особого лукавства можно назвать быстрой.

Но... едва ли игра сохранила бы свой стиль, если б монстры были "настоящими", а не валялись бы вперед ногами и не пугали бы своими пикселями...

— Х.Мотолог



Outlaws

★ LucasArts

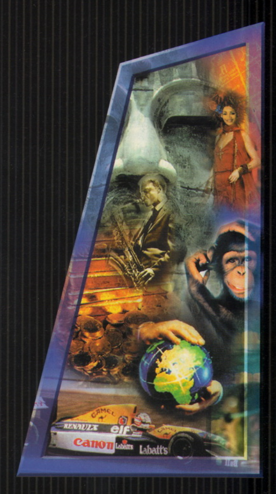
80%	ГРАФИКА
77%	ЗВУК
90%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 90%

Game.EXE НАШ ВЫБОР

БУДЬ С НАМИ,

И МИР СТАНЕТ БЛИЖЕ





ПОРТАЛ

НОВАЯ ИНТЕРНЕТ-СЕТЬ КОМПАНИИ ТЕЛЕПОРТ-ТП



Поставка оборудования и услуг осуществляется компанией "TECHNOCOM, Ltd"

ИГРА
Quake mission pack #2
предоставлена компанией SoftClub, тел.: (095) 232-6952

Дубль четыре, или Долгожданная встреча с драконом

У вас есть "Молот ведьм"? Мне для работы нужно...

*Все хорошее приедается. Нет, не так: приедается даже хорошее. Или еще точнее: хорошее и то приедается. С **Quake Mission Pack #2: Dissolution of Eternity** именно это и приключилось. В нашу речь входит выражение "неплохой add-on к Q". Потому что плохих еще не было, а ребята из Rogue Entertainment (разработчики; любопытно, что id выступила публикатором этого продукта) хоть и потрудились на совесть, но ничего радикально нового не сотворили. Да и не собирались. Утешает одно — долгожданная встреча с драконом...*

Часть 1: Соло

Помните кумачового летучего гада из загашника первой тестовой версии Q? Так вот, он все-таки явился миру. Правда, не в столь революционном обличье. Год с лишним в утробе — и негодяй получился серым и, на мой взгляд, немного игрушечным. Но честно летает. Крылами суетливо машет. От души плюет фаерболами и электроразрядами. Но — зело живуч. И чтобы счастливо закрыть дверь, ведущую прочь из MP#2, на летуна надо надеть деревянный бушлат. Таково скромное требование гона под названием "The Story".

Суть дела: "Квак" пройден, доблестный морпех (или как там его?) истребил Armagon'а из MP#1, наивно собрался съездить в отпуск домой — навестить маму и заодно переодеться, но по дороге опять угодил в какой-то левый slipgate, а из него в странное помещение, где встретил скучающих монстров и нашел бумажку. А на бумажке начертано (письмена, разумеется, готические): "Тут, парень, беда стряслась, и всех надо того... ну ты понял — порешить... Число, месяц, года 1253 от Р.Х."

Осталось лишь изучить свежайшее оружие, перебить, как заказывают, новейших монстров, а попутно прорубиться сквозь 15 уровней, шаловливо разбросанных по двум эпизодам, хлопнуть дракона и отправиться на сетевые ристалища.

Стреляем...

Новое оружие есть хорошо развитое старое. Соблюдая традиции сериала Quake Mission Pack, курируемого непосредственно id'шниками, DE сохранила всю линейку средств массового уничтожения и бонусов, присущих Q, а для услады фанатиков-мракобесов к ним дорисованы пять модификаций.

Во-первых, появились варианты обоих nailgun'ов под новый боеприпас, названный Lava Nail. "Горячие гвозди", понятное дело, красиво светятся, но их убойная сила возросла минимально. Гораздо страшнее модификации GL и RL: тут появились кластерные боеприпасы. Ракетница палит сразу квартетом ракет, превращаясь в ужасное (но весьма неточное при стрельбе с больших дистанций) оружие массового уничтожения; подлый же гранатомет отстреливает гранату, которая, подлетев к цели, разделяется на четыре части. Действительно, монстры топчут землю стадами, но это, право, жестоко, такое оружие надо запрещать международными конвенциями.

Получила свое развитие и тема Trunderbolt'a. Альтернативный девайс (с весьма оригинальным названием Plasma Gun) пускает жуткие энергетические шары, которые, взрываясь, еще и атакуют окружающих монстров. В общем, следующий шаг в воплощении лозунга "Давить шемблеров их же оружием".

В сетевой игре доступна еще одна убойная штуковина: в компанию к топору



попадает гарпун, позволяющий цепляться за стены или потолок и подтягиваться, игнорируя лестницы, лифты и официальные тропинки к водопою. В отличие от аналогичного устройства в Shrak, крюк в DE не расходуется (то есть не надо беспокоиться о пополнении запасов).

Казалось бы, в Q достаточно аппаратуры, сохраняющей здоровье персонажа, но ребятам из Rogue этого показалось мало, и игра украсилась щитом, который на какое-то время уменьшает чувствительность к вражеским ударам. Другой бонус — кольцо по борьбе с гравитацией — реализует еще одно обещание разработчиков времен ожидания Q: наконец-то можно полетать, не пользуя читы и не посещая специально отведенных помещений.

...и оригинальничаем

Все перечисленные навороты окончательно дегенерировали игру в жуткую кровавую бойню, не идущую ни в какое сравнение с "обычным" Quake'ом. Добрый десяток новых монстров, среди которых попадается такая экзотика, как праздно летающие мечи и оживающие статуи, в сочетании с большим количеством гадов-"ветеранов", замороченными уровнями, отличающимися огромным количеством настенных-напольных-потолочных пулеметов, режущих маятников, шипов и откровенных мясорубящих устройств, — и новую игру можно смело называть "сложной". Цитата из документации: "Ребята, вы что, садомазохисты? — Нет, просто мы решили, что все уже устали от оригинального Quake'а..."

При этом оружие хоть и стало воистину страшенным, осталось хорошо сбалансированным, и двустволкой гнушаться не стоит. Игра приятна во многих отношениях; на CD записана услаждающая слух (и актуальная!) музыка; у игры есть стиль, столь же самобытный, сколь вписывающийся в сериал.

Сериалы — они и в Африке сериалы, вне зависимости от того, про просто ли они Марию или про мужественного морского пехотинца, истребляющего исчадия Ада. Мейсон не знает, что он Мейсон, но притворяется Мейсоном. Рано или поздно он начнет сомневаться: а не Мейсон ли он, девушки рыдают на сеновалах, одни включают телевизоры, другие отправляют компакты в соответствующие лотки и дают команду "install". Те, кто ждет продолжений, мимо MP#2 пройти не должны...

P.S. Самое смешное: в игре случаются землетрясения. По-английски — earthQuake. Таким образом, как минимум по трем параметрам MP#2 — это больший Q, чем сам Q.






Часть 2: В толпе

Да, помнится, я обещал осиять своим драгоценным вниманием тему "Deathmatch в свете add-on'ов". Получите.

Года, конечно, еще не прошло, но я уже готов сменить лозунг "E1M7!" на призыв "DM6 через Shrak!". Приемлемы также возвания "CTF!!!" и "Teamplay Friendly Fire". Потому что пришли новые времена, открылись иные ходы, мир меняется, рождаются люди, изобретается музыка... Впрочем, кое-что осталось неизменным: поклонники режима "Coop" могут не тратить время на чтение нижеследующих словес.

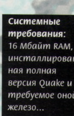
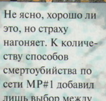


Новая кровь

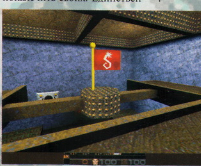
Создатели трех продолжений самой сетевой игры прошлого года заботились о трудящихся, понимая, что забыть о тех, кто посвящает себя конверсии друзей во фраги, — преступление. Все в норме. Некоторые веяния дарят нам несколько приятных уровней. В иных случаях речь идет о полном изменении стиля игры, а также важных открытиях, несущих свет, et cetera...

Системные требования:
16 Мбайт RAM, инсталлированная полная версия Quake и требуемое оной железо...

Разумеется, не стоит обсуждать новое Mission Pack'овское оружие и новые же уровни. Хотя всесокрушающий молот в Scourge of Armagon заметно сказывается на стиле игры. Прямо скажем, позволяет зарабатывать фраги пачками.

Не ясно, хорошо ли это, но страху нагоняет. К количеству способов смертоубийства по сети MP#1 добавил лишь выбор между "friendly fire" и "no friendly fire" для поклонников teamplay. У любителей этого развлечения появился шанс обострить ощущения и сделать игру более честной: в режиме ff придется заботиться о том, чтобы не покалечить своих. Единственный dm-уровень творения Hipnotic, судя по его размерам, предназначен для игры минимум вдесятером и потрясает своими масштабами.

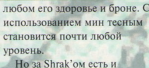


Shrak дал нам много больше.









То, что названо Total Conversion

Пока бьешься один, оружие Shrak кажется просто прикольным. Но магические прибамбасы меняют весь настрой игры, ее ритм и ее манеру. По понятным причинам, из deathmath безвозвратно исключен friend maker. Но все последующее оборудование сделает нас счастливыми. Сенсационное явление: есть смертоносное оружие, после попадания которого наступает гарантированная смерть, но... через семь секунд. За эти секунды обреченный может успеть отомстить.

Я говорю об injector — пробивающем любую броню (кроме, естественно, аналога Pentagram of Protection). Получивший инъекцию, раздувается и плавно воспаряет к потолку. Стрелять это ему не мешает. Есть только один способ спастись — подобрать сразу после ранения аптечку. Но в полете это сделать сложно... Время умирания зависит от здоровья и брони.

Не менее веселое средство HFG9000, вопреки традициям, не является самым смертоносным. Оно заставит пораженного совершать огромные прыжки и — если потолок низок — разбить голову. Ощущения специфические.

Самое же жуткое оружие находится в комплекте, заменяющем... топор. Это proxy mines. Нечто с похожим названием есть в SA, но тамошние proxymity mines очень быстро взрываются, да еще за несколько секунд до взрыва выдают предупредительный звуковой сигнал. Мины Shrak живут больше пяти минут, обладают очень большой чувствительностью и огромной убойной силой: можно подцепить мину ко дну мостика, и проходящий по нему будет распылен на атомы. Две мины, установленные на выходе из коридора (их можно спрятать — и ни один недруг не догадается об их существовании), гарантируют уничтожение противника при любом его здоровье и броне. С использованием мин тесным становится почти любой уровень.

Но за Shrak'ом есть и формальная новация.

Эх, наше черное знамя...

Capture the Flag (CtF) — очень странная игра, предназначенная для осмысленного



teamplay. У каждой из команд появляется одна заветная цель: сохранить свой флаг и похитить флаг противника. В итоге — масса призовых очков и вполне осознанное побоище. Тем паче, что схватившего флаг видно издалека: хоругвь такая большая и красивая... Для CtF требуются специальные уровни — в Shrak их три.

Черное знамя CtF подхватила Rogue, предложив выбор между "обычным" CtF, CtF с одним флагом на всех и CTF на три команды. Уровень для этой байды в DE приготовлен недурной, но он один.

Другая teamplay-новация — BugWar. Не "красные против синих", но "пауки против скорпионов". Чистый декор. QA бесплатно распространяет patch к Quake, позволяющий использовать BugWar без Shrak.

Заканчивая разговор о Shrak, стоит напомнить о его замечательной способности работать с уровнями оригинального Q или же с иными дополнительными мэпами, положенными правильным образом. Это свойство не распространяется на другие аддоны, поскольку в них строго сохранено основное оружие, и игра на старых картах осталась игрой на старых картах.

Вослед дракону

DE в dm привнес не так уж и много: новое оружие отличается всесокрушающей силой и провоцирует жуткую бойню, одним выстрелом лишая жизни толпы народа. Специальный dm-уровень лишь один, он оптимизирован под все варианты борьбы за флаги.

Идеология "больше фрагов в секунду" принесла еще один режим сетевой игры в MP#2 — TAG War. Эта разновидность templay (при неограниченном количестве команд) отличается могучим артефактом (?TAG), захватив который, мы за одного фрага получаем целых три. Ощущения от такой игры странноваты, и мне эта идея несимпатична.

Другой страшный dm-артефакт: Vengeance Sphere — устройство, мстящее за гибель своего обладателя. Сфера, красиво вращающаяся у вас над головой, потоком огня атакует вашего убийцу. Кровь за кровь, девчонки.

Куда важнее то, что все страшенные бонусы в MP#2 не растут в одном и том же заранее отведенном месте, а появляются в одной из N известных точек случайным образом. Так что "сторожить" QuadDamage становится бесполезно...

— *Х.Мотолог*



Quake Mission Pack #2

- Rogue Entertainment
- id Software
- Activision



ГРАФИКА

ЗВУК



СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ



85%

На троих

...Я понял одно: если хочешь выжить, никогда нельзя грозить южному центру, попивая сок в своем квартале.
(Американское кино из жизни хулиганов)

Опыт показывает: если не ждать от аркады ничего, кроме наслаждения, то, стреляя, пиная, подпрыгивая, двигаясь во все четыре стороны (впрочем, это лишь искусно смастеренная иллюзия — по сути, перемещения происходят только вперед и назад), радуясь анимации и поведению персонажей, перманентно крушащих врагов, можно потратить уйму драгоценного свободного и ничуть об этом не пожалеть. Важно лишь никогда не грозить южному центру, попивая сок в своем квартале...

Особенно если под вашим началом аж три персонажа — кардинально различающихся своими характеристиками, а равно и ужимками, но, с другой стороны — по-детски плетущихся друг за другом, что твои вечно теряющиеся недотепы-викинги. Шлемов и щитов у них, конечно, нет, потому что жизнь изменилась. Три отвязанных шпанистых молодых человека, три североамериканских гопника, отягощенных любовью к спорту-физкультуре и бесчинствам, шляются по всяким Бронксам и другим недобрым стритам и авеню крупных американских поселков городского типа и образцово-показательных тюрем, отбиваются от крыс-переростков и колошматят залетных гопников-мутантов из чужих кварталов.

Название этой байды (от очарования которой, признаюсь, не могу отойти вот уже несколько дней) — **Three Dirty Dwarves.** Три грязных гнома — жертвы очередной аркадной игры. Жизнелюбивые, куражные, определенно не равнодушные к военно-прикладным видам спорта пацаны. Самый спортивный из них, конечно, тот, что ходит с помповым ружьишком (мастер спорта). Чуть менее физкультурен паренек, таскающий за собой мешок с шарами для игры в кегли (без сомнения, второй взрослый разряд), а уж самый хлипкий ходит с бейсбольной битой наперевес (третий юношеский). Большая часть действия — традиционное для аркады сочетание прогулок, стрельбы, прыжков и, разумеется, ударов. Собирая бонусы, хлопцы обучаются сложным скачково-мордобойным приемам, делающим игру еще более красивой и захватывающей.

Аккуратная мультипликационная игрушка наделяет наших люберов двумя с половиной степенями свободы: можно не только ходить вперед-назад и прыгать, но и двигаться вглубь экрана. Далеко не все уровни представляют собой традиционную аркадную картинку "вперед идем, вперед стреляем", встречаются и забавные отклонения от этой спорной нормы.

Поскольку в однопользовательском режиме разорваться на части нельзя, то три сладких персонажа просто плетутся за управляемым лидером, которого можно в любой момент поменять. Неудивительно, что герои могут и погибнуть. Свежеумерший (причин много и о них ниже по ходу пьесы) товарищ вдруг ложится на дорогу, свернувшись калачиком. Но милосердие Appaloosa Interactive (разработчики из некогда братской Венгрии) пределов не имеет: стоит наградить покойника хорошим пинком/оплеухой/выстрелом, как он тут же возвращается в ваши ряды. Если же вы, спеша на очередную разборку, были вынуждены бросить трупик братка на большой дороге, то печалиться о его судьбе глупо: в менты его точно не потащут, и в морге он никому не нужен, просто заглядывайте между делом в каждый мусорный бачок...

В общем, играющие в 3DD избавлены от вечно-глобальных аркадных катаклизмов — патроны не кончаются, а персонажи могут быть оживлены. Только не надейтесь, что это послабление облегчает жизнь и упрощает процесс, делая игру менее интересной (все трое при разгильдяйстве играющего могут быть убиты в любой момент). Отнюдь. Единственный эффект — избавление игры от тупой серьезности и убогого жлобства. Проверено. Даже те, кто годы потратил на упражненье рук и мозгов — руководя большими коллективами разработчиков и сочиняя засушенные книги, и то балуются. И на их лицах в эти редкие минуты, впервые за 133 последних года, появляется что-то вроде улыбки. А ведь серьезные дядьки, читают "Компьютерру", упиваются "Квартетом колонок"... Нет, выходит, не все еще потеряно!..

Да, веселье можно сделать достоянием коллектива — предусмотрен и многопользовательский режим. Разжившись пачкой геймпадов (плюс-минус клавиатура) и ящиком-другим напитка из хмеля-солода, можно заметно оживить игру, избавив ее от постыдного налета индивидуализма, а себя от ответственности за того, кого ты приручил.

Игра останется той же абсолютно беспринципной аркадой, не отягощенной пережитками, загадками или мрачными подставами. Легкость и ясность игрового бытия компенсируется фантазией разработчиков, как уже указывалось, не ограничивших себя одной плоскостью и научивших персонажей стрелять вглубь экрана, кататься на странных устройствах, крушить дома и демонстрировать свою независимость рядом других способов.

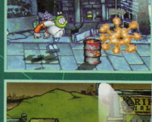
Системные требования: Pentium 75, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM, 100 Мбайт на HDD, Windows 95

Подкреплять такие вещи принято графическими возможностями и художественным вкусом. Аркада есть интерактивный мультфильм. Если персонажу вздумалось почесать за ухом, то это должно быть украшением игрушки. В нашем случае авторы не поленились нарисовать достаточно фаз, отражающих жизнь и трудовой подвиг трех грязных гномов, наделив их бездной индивидуальности и способностями к красивому безделью.





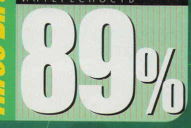
Другой вопрос — графика. Единственный недостаток — 256 цветов, и особенно вопли игры о том, что если у вас цветов поболе, то их видеорежим надо обязательно перестроить указанным образом. Вот до чего доводит дурацкая привычка трудиться в окне. Короткая пробежка по настройкам заставляет игру летать не только в 320x200, но и в 640x480, и достоинств при этом демонстрируется столько, что обо всех маленьких глупостях, замеченных ранее, тут же забываешь. А будущие — прощаешь. Многообразие спрайтов, масштабирование, отработанные движения украшают 3DD, доводя этот шедевр минимализма до состояния, именуемого совершенство. Или — "Почти наш выбор".





Под стать проблеме и звук. Произведение закончено, сучков и задоринок найти нельзя. Ура!

— *Х.Мотолог*



Redneck Rampage

Cheat-коды

Введите во время игры:

rdall — все предметы и здоровье



rdclip — проход сквозь стены
rddebug — отладочный режим
rdelvis — God mode
rdguns — все оружие
rdinventory — весь инвентарь
rditems — все бонусы
rdkeys — все ключи
rdrate — демонстрация количества кадров в секунду
showmap — вся карта
rdskill# — изменение уровня сложности (от 1 до 4)
rdunlock — отпирание всех замков

MDK

Частичное бессмертие, действующее только в основной части игры



Сделав резервную копию MDK95.EXE (на случай, если что-то не сложится или возникнет желание сыграть честно), измените значения по адресам:

смещение	старое значение	поставить
0007471B:	90	: 29
0007471C:	90	: C2

OutLaws

Cheat-коды

Введите во время игры:

olash — бесконечные боеприпасы и автоперезарядка
olpostal — все оружие и патроны
olredlite — отключение монстров (но пока код не будет вновь набран, невозможно стрелять или двигаться)

Особо ненаблюдательным следует обратить внимание на тот факт, что бессмертие... включено в меню игры.

Reloaded

Cheat-коды

Будучи в меню выбора персонажа, введите **ILOVEMYTEDDY** — появится секретный герой Fwank.





Находясь в меню "game options", введите **IWANTTOWIN** — и вы сможете выбирать любой уровень.

Во время игры, поставив паузу, введите **RLSEFISGOD** — патроны, бомбы, бонусы, здоровье.

Во время игры введите **RLGOD** — бессмертие.



Test Drive Off-Road

Cheat-коды

Введите вместо своего имени:

cheat1 — дополнительная машина (Hotrod)



cheat2 — Monstertruck
cheat3 — 4x4 buggy
cheat4 — грузовик
cheat5 — доступ ко всем трассам
ciggies — возможность проезжать сквозь препятствия (деревья, заборы, чужие машины...)



Toxic Bunny

Cheat-коды

Введите, включив паузу:

BREED — дополнительная жизнь
AEIOU — деньги
WASTE — взрыв всех канистр
BOING — переход на следующий уровень

Necrodome

Cheat-коды

Во время игры нажмите "T" и введите:

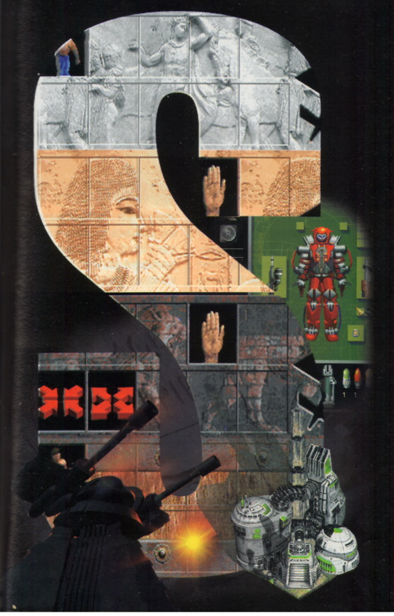
excalibur — все оружие
smallrocks — бесконечные боеприпасы
rabbit — вся броня
igotbetter — все здоровье
gimmesomesugarbaby — все механизмы и оружие



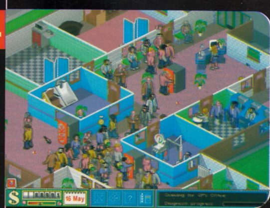
swallow — топливо
knight — God mode
camelot — конец уровня
runaway — залп из всего оружия
shurbbery — все бонусы
antioch — уничтожение всех врагов
unladenswallow — бесконечное топливо
debug — отладочная информация

Стратегии

<Dark Colony>
<AI Wars>
<X-COM: Apocalypse>
<Enemy Nations>
<Age of Empires>
<Theme Hospital>
<Imperium Galactica>
<Heroes of Might and Magic II>



74



Theme Hospital "Кто, как ни вы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибыли предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход."

78



Imperium Galactica "Imperium Galactica вовсе не Reunion 2. Это очень удачный клон, опережающий предшественника по всем статьям."

70



Age of Empires "Кажется, Ensemble Studios удалось совместить несовместимое, и в итоге мы получаем real-time-монстра, по сравнению с которым WarCraft — детская погремушка."

67



Enemy Nations "Enemy Nations — C&C meets SimSity". Такой нехилый рекламный слоган сочинила фирма Windward, более года занимающаяся разработкой игры. Неплохая заявка, верно?"

Закат солнца вручную

На месте потихоньку вошедшей в нашу развеселую жизнь стратегической колонки нынче интервью. С разработчиками. Целью материала было "вскрыть" совместно тему "RPG-элементы в стратегических играх". Но это сухая постановка, почти цитата из плана номера. Живописней можно сказать так: на примере одной игры мы попытались выяснить, как в стратегии приходят РПГ и что это дает. Предварительный ответ таков: подобные игры делают сугубые поклонники RPG, а результатом может быть нечто хорошее — вроде пресловутой Игровой Атмосферы.

Но это пересказ. Читайте интервью.

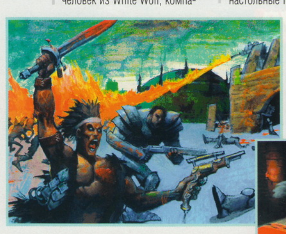
...Мы застали команду из Holistic Design в нелегкое время. Похоже, их покинул ведущий дизайнер, последнее детище HDI — **Emperor of the Fading Suns**, несмотря на всю его оригинальность и "Наш выбор" от .EXE, не совершило революции в игровом мире, и теперь ребята с кучей идей в голове, но с пустыми карманами носятся в поисках публикаторов, которые согласились бы предоставить им еще один шанс. Мы разговаривали с **Кеном ЛАЙТНЕРОМ** (Ken Lightner), директором проекта EFS.

.EXE: Ваша фирма стала известна благодаря разработке таких замечательных игр, как Machiavelli the Prince и Hammer of the Gods. Почему вдруг вы решили создать настольную RPG (которая чуть позже реинкарнировалась в одноименную стратегию. — **Ред.**)?

Кен Лайтнер: К нам присоединились несколько человек из White Wolf, компании, выпустившей "настольные" RPG Vampire и WereWolf. Знакомьтесь с виновниками — **Эндрю Гринберг** (Andrew Greenberg), ведущий разработчик Vapmire RPG, и **Билл Бриджс** (Bill Bridges), автор WereWolf RPG. Объединив усилия, мы вместе сделали Fading Suns RPG.

.EXE: Вы считаете, что настольные RPG более популярны, чем компьютерные игры?

К.Л.: Нет, вряд ли это так. Они не особенно популярны. В Америке продажи ролевых игр в среднем составляют десятую часть от продаж компьютерных. Но мы не думаем, что настольные и компьютерные игры взаимоисключают друг друга. Наоборот, мы чувствуем некую общую их энергетику и поэтому занимаемся всем понемногу, сидя под одной крышей.



.EXE: RPG появились очень давно, и даже компьютерным играм не удалось заменить их, но сегодня, когда к "Интернету" подключены миллионы людей и скорость каналов возрастает, не кажется ли вам, что пришло время "виртуальных" многопользовательских RPG, а время GM'ов уходит? (GM — game master — ведущий игры.)

К.Л.: Я не думаю, что "Интернет" полностью заменит эти встречи с друзьями за одним столом, где найдется немного пива и уж точно немного пиццы (хотя пицца это очень по-американски). Кроме того, пройдет немало времени, пока компьютерные программы сравняются по своим творческим возможностям с людьми, с хорошими ведущими. Помните, что ведущий не обязан "просчитывать" заранее все ситуации, которые только могут возникнуть в процессе игры, а на компьютере это пока единственный доступный способ. Мы прошли большой путь к играм типа Diablo, и все же пока игровая вселенная ограничена объемом CD-ROM, в который программисты пытаются втиснуть свои миры.

.EXE: К сожалению, в России RPG распространены очень ограниченно. Несколько сотен или тысяч играют в AD&D, десятки — в Cyberpunk 2020. У нас пока нет возможности достать настольную EFS, но, судя по откликам, это очень перспективная ролевая игра. Во всяком случае, нам очень понравилась ее тема. Расскажите, с чего все началось и как проходило создание компьютерно-стратегической EFS. Что явилось толчком?

(Здесь к разговору подключился Эндрю Гринберг, представленный Кеном Лайтнером в начале беседы. — **Ред.**)

Эндрю Гринберг: Началось со следующего: мы с Биллом подняли Кена за щиколотки и стали трясти его, пока он не согласился заняться RPG. А если серьезно... Создание RPG в основном происходит в долгих дискуссиях, порой переходящих в перепалки и даже рукоприкладство. Каждый из нас имел какое-то свое представление об игре, каждый стремился найти ему достойное применение в ходе обсуждений и последующей реализации. Мы просто взяли все то, что любим в научной фантастике, и насильно "затолкали" это в игру, в игру, в которую с удовольствием играли бы сами.

К.Л.: Мир Меркнущих светил был соткан из множества идей о новых играх, которые бродили в наших неприкаянных головах. Мы хотели сделать что-нибудь в стиле Sci-Fi, но в тоже время не оставить без внимания взаимоотношения с церковью и государством, которые так хорошо получились в нашем Machiavelli. В общем, было решено перенести действие игры в Темные Века, в будущее.

Важным моментом для нас было подчеркнуть трения между церковью и государством, реализовать правдоподобную систему боя будущего, а главное, оставить побольше простора для фантазии.

.EXE: Мне почему-то показалось, что при создании игры ваш коллектив во многом подпитывался идеями "Дюны" Фрэнка Херберта. Я прав?

К.Л.: В "Дюне" было множество вещей, которые мы пытались реализовать в игре, и, конечно, она была для нас побудителем. Это вы в точку. Но мы руководствовались не только "Дюной", ломая головы над EFS. Серия Falkenberg's Legions, немного David Drake'a, исторические записи Knights Templar, массонские книги и еще много чего — вот краткий список источников нашего вдохновения.



.EXE: Кстати, какой сорт пива вы нашли наиболее открывающим сознание в ходе творческого процесса?

Э.Г.(задумчиво): В основном светлые сорта... Да. Светлые. С темными дело не шло...

.EXE: Хорошо. Давайте вернемся к нашим баранам, к компьютерным играм. Вы сделали отменную стратегическую игру, полную RPG-элементов. Но почему не чисто ролевую, как это обычно бывает со страстными фэнами RPG?

К.Л.: Объяснение есть. Просто человек, который в самом начале занимался EFS, был большим поклонником стратегий. У него это получалось лучше всего. Поэтому мы решили "пойти у него на поводу" и начать со стратегии.

.EXE: А кто еще, кроме пока неназванного члена вашей команды, принимал участие в создании компьютерной версии?

К.Л.: Мы все — Эндрю, Билл и ваш покорный слуга. Нашей задачей было перенести атмосферу Меркнущих светил в стратегическую игру. Мы хотели сделать игру, в которой игрок имел бы полную свободу действий, сохранить целостную игровую вселенную.

.EXE: А что случилось с тем, кто был закоперщиком проекта? Похоже, он не добрался до финиша? Значит ли это, что мы не увидим от вас новых стратегий?

К.Л.: Парня зовут Эд Пайк (Ed Pike), и мы вместе работали над всеми нашими стратегическими играми. Но за три месяца до окончания EFS он покинул команду (причины несущественны), и мне пришлось доделывать все самому. Что же касается новых игр... я думаю, с такими людьми, как Эндрю и Билл мы горы свернем, а уж новые стратегии — подавно. Во всяком случае, беспокоиться за качество будущих игре не приходится. Поверьте.

.EXE: Как вам работалось? Весело? С огоньком?..

К.Л.: Весело? Издеваетесь? Что веселого в тяжелом и упорном труде? Интересно — да, но чтобы хохотать... Нам приходилось часами играть в DOOM, чтобы хоть немного снять напряжение.

.EXE: Многие игроки жалуются на вялый и безынициативный AI. Вообще, AI традиционно является самым узким местом многих, даже очень хороших стратегических проектов. Как далеко зашли ваши исследования в области программирования AI? Собираетесь ли вы уничтожить жалобщиков своими новыми патчами?

К.Л.: Надеюсь, что да. Сейчас мы практически уговорили Sega Soft (это наш издатель) помочь нам с выпуском патча версии 1.3. У нас есть wish-list на две печатные страницы со списком улучшений, которые наши фанаты хотели бы видеть в игре. Мы собираемся слегка сместить акценты — разгрузить игроков от занятий микроменеджментом, не дать им погрязнуть в бесконечном количестве юнитов, освободив время для реализации более важных стратегических замыслов. И, конечно, в наших планах конкретно заняться AI, сделав его значительно более АГРЕССИВНЫМ и БЫСТРЫМ! Хотя это и чертовски сложно — уговорить железного парня показать кулаки и догнать по скорости Карла Льюиса.

.EXE: Ваша игра, несмотря на ее достаточно скромное графическое оформление, обладает уникальной атмосферой. Мне понятна причина этого эффекта: за компьютерной игрой стоит целый RPG-мир. Это огромный плюс EFS. Многим, очень многим стратегическим играм не хватает такого костяка...

К.Л.: Спасибо, вы нас перехваливаете. Лично я думаю об игре чуть скромнее. Наверное, это характер. Но в том, что вы говорите, действительно есть доля истины. И причина вами названа. Мне нечего к этому добавить. Разве что... Работа "на стыке" всегда приносит свои плоды: новые черты, почерпнутые из смежных жанров, способны оживить даже мертвый продукт. Правда, желательно, чтобы продукт был, все-таки живым. Жив он, хотя бы минимально, будет и Атмосфера. Которую мы ценим в играх не меньше вашего, но о которой почти ничего не можем сказать. Пощупать — да, можем, сказать, как это получается — нет. Мы не теоретики...

.EXE: И все же продукт у вас живой. Это точно. Можем ли мы рассчитывать на что-то подобное от Holistic в будущем? Разумеется, нас интересуют в первую очередь стратегические игры.

К.Л.: В данный момент мы работаем над заключением лицензионного соглашения с Games Workshop и SSI. Новый проект будет закончен к Рождеству и... заставит графику EFS покраснеть. На E3 мы сможем рассказать вам больше, а пока я вынужден отослать вас к SSI — за более подробной информацией.

.EXE: Хотя бы намекните, что это будет? Мы никому не скажем, честно!

К.Л.: Это будет тактическая игра, похожая на Steel Panthers, но в изометрической проекции. И вновь мы взяли за основу настольную игру (уж простите) — Space Marine от Games Workshop. В дальнейших планах — использовать этот изометрический engine в компьютерной RPG (наконец-то!): нечто на основе нашего циклопического багажа из EFS в сочетании с восхитительной системой боя, как в Diablo... Нет ли у вас на примете издателя для такой задумки?

.EXE: Если бы... Удачи вам!

Беседу вел **Олег ХАЖИНСКИЙ**.

В бой идут только лорды

Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ.***

Давным-давно, когда о WarCraft'е еще никто не думал, а Heroes of Might and Magic только планировалась, люди все же играли в стратегии. Вернее, в стратегию. Уже тогда ставшую и до сих пор остающуюся классикой жанра. Речь, конечно же, о Warlords.

Австралийская компания SSG, создатель игрушки, правила умами и сердцами стратегически подкованных пользователей вплоть до появления стратегий в реальном времени и HMM. Эти последние постоянно получали подкрепление в виде продолжений и клонов, а SSG все молчала. И вот, три года спустя, фэны наконец-то могут удовлетворенно вздохнуть: **Warlords III** будут! На этот раз издателем всемирно известной игры станет Broderbund.

Все время пока выдерживалась пауза, SSG получала огромное количество пожеланий от поклонников, которые не желали забывать дорогое сердцу название. Осталось лишь отсортировать и обобщить просьбы и предложения с тем, чтобы воплотить их в новой игре. Наиболее часто в умы игроков приходила идея о расширении multiplayer-возможностей. Конечно, в Warlords II присутствовала игра по сети и даже по e-mail'у, но этого было явно недостаточно. Теперь игра поддерживает весь спектр существующих на данный момент способов коммуникации. Более того, разработчики значительно изменили алгоритм multiplayer-режима.



Очевидным недостатком предыдущих "серий" являлся порочный походовый режим (turn-based): при наличии большого количества игроков один полный цикл (то есть временной промежуток, за который все игроки успевали сделать ровно по одному ходу) мог съедать чудовищное количество времени. Говорить о протяженности целой партии и вовсе тяжело. И все же, рассмотрев возможность введения системы реального времени в Warlords, SSG отказалась от подобного шага. Вместо этого был написан алгоритм "одновременных ходов", во многом схожий с идеей, воплощенной в M.A.X.'е. Дело в том, что пользователи будут иметь возможность устанавливать максимальную длительность одного хода. В этот промежуток времени участники игры могут спокойно манипулировать своими армиями. По этой же причине SSG ввела систему, по которой вы лишь уведомляетесь об идущих на данный момент времени баталиях. Подумайте сами: ведь вам не придется наблюдать за ходом сражения пока часы безжалостно отсчитывают время вашего хода. С другой стороны, вы всегда сможете перенестись к месту важной для вас схватки и проследить за ее развязкой. Примечательно, что система одновременных ходов будет применяться лишь в случае игры "человек vs. человек". Юмор ситуации в другом: разработчики очень быстро установили, что компьютер куда разумнее человека использует данное ему время.

Как уже упоминалось, SSG ввела сложную систему "настройки" multiplayer-игры. Выбрав "одновременный" алгоритм, вы сможете установить длину хода (в минутах), а также максимальную длительность игры в целом (в единицах, десятках, сотнях и тысячах минут!). Если из-за плохой связи какой-либо игрок "выпадает" из коллективной игры, его быстро подменяет компьютер. Впрочем, с тем же успехом вы сможете продолжить игру с необходимой точки, вызвав save game. Наиболее мелочные пользователи смогут договориться даже об условиях выигрыша: максимальное количество золота, войск, замков и так далее. Ну а если вас утомляет длительное строительство, вы с легкостью сможете задать на карте уже полностью отстроенные города, расставить армии и перейти прямиком к рукоприкладству.



Только не подумайте, что благодаря последней моде на коллективные побоища игрок-одиночка был забыт. Вовсе нет! Для таких стратегов в Warlords была создана специальная кампания, состоящая из десятка миссий-сценариев. Скажем больше: все сценарии взаимосвязаны, и вы сможете переносить из одного задания в другое любимые войска, артефакты и прочую утварь. Поверьте, хорошие бойцы вам понадобятся. На этот раз игрок занимает место вождя одного из пяти рыцарских орденов, погрязших в междоусобицах. Между тем, могущественный Lord Bane, возглавляющий огромную армию, приближается к вашему королевству. Ваша задача — объединить враждующих рыцарей под своим началом и разбить негодяя Bane'а. К сожалению, авторы дадут нам поиграть лишь за Кибальчишей. Сторонников Плохишей просьба не беспокоиться.

Кроме того, в кампании будет использована система ограничения времени. За каждое удачно выполненное задание стратег получит определенное количество "премиальных" очков, которые могут быть потрачены на улучшение боевых качеств регулярных отрядов.

Если же вам надоела в четвертый раз пройденная кампания, остается лишь блистать талантом в отдельно взятых миссиях. Из них готовых — около двенадцати. Количество остальных стремится к бесконечности, так как случайным образом порождается по вашему желанию. Забавно, что готовые к употреблению карты будут связаны по сюжету с кампанией, выделяя отдельные баталии. Упомянутые карты должны принести вам удовольствие несколько большее, чем random'но созданные. Авторы сценариев потратили немало усилий, дабы создать щекотливые ситуации. Дизайн местности также более правдоподобен.


ООО
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
«ДОМАШНИЙ КОМПЬЮТЕР»
Крупнейший производитель Video CD
ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ МАГАЗИНЫ, ТОРГОВЫЕ ДОМА,
ИЩЕМ РЕГИОНАЛЬНЫХ ДИЛЕРОВ.
ПРИНИМАЕМ ЗАКАЗЫ НА РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
НА VIDEOCD И CD ROM
РАЗРАБАТЫВАЕМ И ИЗГОТАВЛИВАЕМ
ПРЕЗЕНТАЦИОННЫЕ ДИСКИ И КАТАЛОГИ
РОКОВЫЕ ЯЙЦА
НЕБОСКРЕБ
Ах водевиль, водевиль!
NEW
ЕРАЛАШ
NEW
NEW
Про Красную Шапочку
NEW
Сказка о золотом петушке
ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ПРИКЛЮЧЕНИЯ БУРАТИНО
Сказка о царе Салтане
NEW
Приглашаем к сотрудничеству авторов игровых и мультимедийных проектов
946-0802
Тел.: (095) 969-1186
E-mail: iddk@extranet.ru
WWW:
http://www.homecomputer.ru
ТАК ЖЕ В ПРОДАЖЕ ВЕСЬ АССОРТИМЕНТ VIDEO CD И CD ROM ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ (БОЛЕЕ 300 НАИМЕНОВАНИЙ)
служебные СОБАКИ
СОВМЕСТНО С СОЮЗОМ КИНОЛОГИЧЕСКИХ ОРГАНИЗАЦИЙ РОССИИ
ОПИСАНИЕ ПОРОД СОБАК, РЕКОМЕНДАЦИИ ЛУЧШИХ ВЕТЕРИНАРОВ
СКОРО
УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ДЕТСКАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА
ПУТЕШЕСТВИЕ АЛИСЫ
ПО МОТИВАМ ПОПУЛЯРНОГО МУЛЬТФИЛЬМА





На каждом таком этапе могут сражаться от двух до восьми игроков — компьютерных или вполне живых. Расширились и стратегические возможности компьютера. Нейтральные игроки становятся гораздо более активными в случае нападения на них. Вы даже сможете вести полноценную дипломатическую беседу с компьютером, заключая союзы, обмениваясь ресурсами и так далее.

Размеры карт стали разнообразнее — от крохотных 32x40 до безразмерных 128x160. Характер местности также изменяется: луга, горы, леса. От типа ландшафта зависит и скорость передвижения. Генератор карт получил много новых возможностей. Так, пользователь может указать количество больших островов. Или, быть может, вам нужен один, но материк?

Что еще? Как и в предыдущих частях игры, существуют лишь три типа селений: деревни, города и цитадели. Квесты для героев предлагаются теперь внутри самих поселков, а не в церквях и храмах. Захват вражеского города не принесет вам новых отрядов, которыми обладает лишь неприятельская сторона. Вы сможете готовить только "общие" для вас с противником типы отрядов. Морские порты вынесены за стены городов. Они потребуют дополнительной охраны. Представьте себе, как вы овладеваете и разоряете вражескую гавань в то время, когда защитники близлежащего города лишь беспомощно глазеют на происходящее. Красота! Появились новые объекты, называемые просто Site'ами. Каждый Site приносит ближайшему городу некоторый бонус. Им может быть как золото и ресурсы, так и дополнительные военные приспособления. Данные объекты также можно захватывать и низводить!

К сожалению, SSG не собирается выпускать редактор сценариев в одном флаконе с самой игрой. Дело в том, что созданные дизайнерами карты настолько сложны, что с ними может работать лишь очень серьезный редактор. Нельзя забывать и о том, что все 82 типа войск теперь анимированы, что означает невозможность их правки пользователем. Разумеется, никто не отрицает, что подобный редактор не будет выпущен чуть позже, по заявкам ревущей от восторга публики.

А теперь сюрприз. Авторы игры решили добавить в Warlords III МАГИЮ! Да, лорды обладают



отныне дополнительным могуществом! Впрочем, дабы не испортить великолепную балансировку сил в игре, магическая система внедрялась очень осторожно, робко и нежно. Если вам неприятно это нововведение, вы сможете отключить использование сверхъестественных сил в начале сценария. Возможности чародеев также весьма ограничены. Вы сможете использовать по два-три заклинания за один ход. И никакого вмешательства во время боя! Магическая энергия, разделенная на три типа, будет накапливаться в городах, причем не во всех. Таким образом, мана станет еще одним ресурсом, не менее ценным, чем золото. Различные герои будут иметь разные магические способности. Некоторые не будут ими обладать совсем. Каждый раз, когда герой будет переходить на новый уровень, он сможет выбрать свежее заклинание и получить некоторые бонусы для старых. Каждое заклинание требует определенного количества маны указанного цвета. Лишь "серые" маги могут использовать любую ману, преобразуя ее. Список spell'ов не велик: невидимость, возможность оживлять убитых, способность летать и кое-что еще. А что вы хотели? Это не Master of Magic!

И все же, Warlords — это прежде всего грубая физическая сила. То есть 10 типов героев, более шестидесяти видов войск и некоторые другие личности, о которых история пока умалчивает. Заядлые игроки давно требовали побольше полчищ, и вот результат: 13 сторон, среди которых вы найдете имперцев-людей, рыцарей, варваров, гномов, орков, эльфов и прочих колоритных персонажей фэнтези-мира. Каждая раса будет гарантированно иметь уникальные войска, недоступные никому другому. Вы удивитесь, но в наш век генной инженерии возможно все! Даже скрещивание рас, чтобы получить гибрид орка и пегаса! Более того, каждый народец имеет своих наемников: эти особенные типы не нарождаются в вашем замке. Наоборот, вам приходится ожидать, пока отряду этих бездельников придет в голову заглянуть на вечеринку.

Любимое дело каждого стратега — лелеять милого сердцу героя. Нет проблем. К примеру, героическая личность теперь может "крутеть" вплоть до 10 уровня, приобретая новые возможности. Спектр этих одиночек велик: Wizard, General, Priest, Necromancer, Paladin, Ranger, Vampire, Shaman. Некоторые из них являются тяжеловесами в магии, другие специализируются исключительно в военном деле. Получая experience-очки, вы можете решать, улучшать ли существующие таланты полководцев или приобрести новые.

Что касается регулярной армии, то она не претерпела значительных смысловых изменений. Опытный игрок обнаружит все прежние типы войск, а также несколько новых: Iceguard, Dwarven Runners, Plague Carriers и Wolfriders. Отдельные отряды будут обладать специальными возможностями, но большинство так и останется "серой массой".

Новаций в игре так много, что перечислить все не представляется возможным. Будет и отключаемый fog of war, и купцы, торгующие артефактами, и военные советники, способные предсказать исход сражения, и возможность, заключая союзы, одерживать "коллективные" победы в игре... Как вы понимаете, программисты SSG все прошедшие годы трудились не столько над графикой (это дело художников), сколько над хитрым и умным AI, который, возможно, заставит вас плакать от унижения после очередного бесславного проигрыша.

В том случае, если не случится "технических неполадок", игра должна появиться на прилавках магазинов уже нынешним летом.

Лорды и волшебство

Бегите в кладовку за старым spellbook'ом и перечитывайте дедушку Толкиена! Заучивать следует те отрывки, где кого-то режут или заколдовывают. Вам пригодятся эти знания! Sierra On-Line готовит к выходу новую игру из серии "Lords" — **Lords of Magic**.

Как и все игры от Sierra с подобным названием, LoM является чисто походовой стратегией, впрочем, с боями в реальном времени. Предыдущая часть, Lords of the Realm, переносила игрока в суровое средневековье, заставляя тяготиться проблемами далекого прошлого. Сюжет LoM, как это ни удивительно, получил развитие в исключительно выдуманной стране, до отказа населенной фэнтези-героями, то есть волшебниками, драконами, а также замечательной нечистью. По утверждениям самих авторов, их игра есть ни что иное, как "хорошее сочетание Master of Magic, Civ и Heroes of Might and Magic". Но существуют и некоторые нововведения, которые должны особо выделить новый проект.

Как обычно, очень злой, но талантливый и обаятельный Темный Властелин натыкается на уникальный артефакт, обладающей как раз необходимой мощью. Подружившись (ха-ха!) с варварами, Злой Дядя снова правит миром. Ну а вы, уважаемый игрок, должны образумить негодяя, при этом назидательно его отшлепав. Для



этого вам необходимо объединить вокруг себя все разумные расы и отвоевать захваченные земли.

Выбор не так прост: вы будете долго колебаться, создавая свое виртуальное "Я". Кем быть? Человеком или эльфом? Хорошим или не очень? А как насчет специализации? Лучше ли быть магом, чем воином или вором? Преодолев подобный град вопросов, вам предстоит еще выбрать источник своего могущества: порядок, хаос, жизнь, смерть, огонь, вода, земля и воздух. Медных труб нет.

Пройдя подобный отбор, вы удивитесь, почему игра названа стратегией. Больше смахивает на RPG, не правда ли? Секрет прост: вместо того чтобы следить за происходящим с высоты полета облаков (имеется в виду вид а-ля Господь Бог), вы находитесь в самой гуще событий в роли вождя вашей расы. Очевидно, что дорожа своим здоровьем, вы не пойдете разгуливать по неизвестной вам стране. Наоборот, будете завоевывать ее понемногу, шаг за шагом, деревню за деревней. Как всегда, вам придется заботиться о ресурсах, доставая золото и источники маны. Представляю ваше удивление, но вы будете вынуждены еще и договариваться с окрестными жителями, а также встречаться с типичными обитателями фэнтези-мира — вампирами, орками и прочими.

Основав небольшое государство, вам придется заботиться о его экономике, защите и состоянии жителей. Всем этим вполне может заниматься ваш зам по хозчасти. Впрочем, только после того, как вы дадите ему подробные указания, расставив приоритеты развития и производства. Оставив молодую империю на помощника, вы сможете уделить больше внимания битвам и приключениям.

Изометрический вид во время боя поможет легче разобраться в происходящем, а также доставит вам удовольствие отлично выполненной графикой. Каждый отряд управляем и представляет одно подразделение определенного типа.

Разработчики игры, фирма Impressions, возлагают большие надежды на новую систему дипломатии, которая "максимально близка к тому, что вы можете прочесть в фэнтези-новеллах". Если вы думаете, что вся сказочная дипломатия сводится к лихорадочному использованию Большого Двуручного Волшебного Сверкающего Меча (это личное мнение), то, оказывается, вы ошибаетесь. Союзники в мире фэнтези всегда приходят на помощь своим друзьям! В понятие "дипломатия" будут входить такие полезные акции, как обмен заложниками, женитьба, товарообмен и торговля.

Мир Lords of Magic полон неожиданных событий. К примеру землетрясений. Но



бывает и хуже: гномы подкапываются под ваш любимый золотой рудник и выцеживают из него все до последней крупинки. Вот это подлость!

Как видно невооруженным глазом, жизнь в игре кипит. Особенно приятным сюрпризом для глаз будет 16-битная



графика и отлично выполненные модели существ.

Для тех, кто любит соревноваться с друзьями, такая возможность предоставляется — в игре есть поддержка сети, "Интернета", модема. Игра будет выпущена к октябрю 97 года.

Смерть Моби Дику!

Способны ли вы поверить, что в наше время WarCraft- и C&C-клонов может быть сделана real-time-стратегия, избегающая сходства с этими двумя столпами современных компьютерных игр? На самом деле, фирма Logic Factory занимается подобной "самодеятельностью" не в первый раз. Во второй. Дебютом этой компании, состоящей всего из шести человек, стал стратегический хит Ascendancy, широко известный по всему миру. Новая



стратегия выходцев из Origin (бОльшая часть ребят из Logic Factory когда-то работала над Wing Commander и Strike Commander) называется **Tone Rebellion**.

Идея создания стратегии возникла во время одного из коллективных WarCraft-побоищ, когда команда сообща боролась с компьютером. Дабы избежать рисования очередного моря крови, было решено придумать волшебную страну, состоящую из 15 островов, разделенных пустотой, космосом. Острова соединены между собой мостами из Tone-энергии, являющейся основным ресурсом. Так вот, вы управляете одним из четырех племен, обитающих на "архипелаге". К несчастью, ваш народ практически истреблен левиафаном, который с помощью своих подручных теперь контролирует захваченные у вас острова. Конечно, у конфликта есть причина — левиафан, как и вы, претендует на владение чудесной Tone-энергией. Ваша задача состоит в том, чтобы, освободившись от локального наместника, объединиться с другими племенами и прикончить главаря.

Каждый из четырех кланов (Protectors, Speakers, Mystics, Life Givers) обладает тремя профессиями и многочисленными талантами (skills), а также оружием. Как и в любой real-time-стратегии близкого жанра, вам придется строить базы и тренировать войска для магических поединков с использованием огненных шаров, молний и прочих характерных приемов. Именно магических — таким образом убиенные враги не остаются лежать в море крови, а как бы растворяются в волшебном пламени. Одобрено "Гринписом" и Комитетом солдатских матерей. Помимо мирного строительства, вы столкнетесь с необходимостью разведки окрестных земель, исследования древних руин и поиска артефактов. Более того, вы сможете заняться розыском ответа на задачку (!), которую имеет каждый уважающий себя остров. Только разгадав секрет острова, вы сможете перенестись на следующий.

Несмотря на то что членам вашего клана все-таки нужен лидер, они вовсе не тупы. Вы лишь отдаете приказания: построить завод там, атаковать здесь. Как выполнить указанное, подчиненные сообразят сами. Поразительно, но вам даже не придется волноваться за реакцию своих воинов на нападение — они не собираются стоять, как каменные идолы на острове Пасхи.

Стратегическая часть игры подразумевает встречи со все более сильным противником, сотрудничество, а иногда и соревнование с соседними кланами. Вы сможете выбрать сложность игры и, скорее всего, даже количество островов. Доступны как "одиночная" игра, так и multiplayer-режим.

Tone Rebellion издается фирмой Broderbund и будет готова к началу осени этого года.



Акулам империализма посвящается

Многие мечтали и мечтают о мировом господстве. Но до сих пор подобная мечта так и не была осуществлена. Но у вас все-таки есть шанс!

Imperialism, новая стратегия от SSI, предоставляет вам место главы одной из семи самых могущественных держав мира. На дворе девятнадцатый век, а значит, у вас все еще есть реальные шансы захватить планету. Каким путем добиться



цели? Выбирайте, возможны варианты. Можно действовать старым дедовским способом, военным. Если же вы не сторонник насилия, можно тонко манипулировать экономическими связями и зависимостями. Впрочем, в любом случае вам понадобится умелое политическое маневрирование. Земля предстанет перед вами в трех основных фазах своего развития (за 19 век): Наполеоновский период, времена Гражданской войны и период Прусской войны (перед Первой мировой). Ваша задача — установить контроль над шестнадцатью "второстепенны

МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ “СОЮЗ”

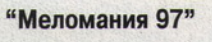




“Преобрази Себя” (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта “Познай себя” (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренировкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности. Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел, содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии. В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows



“Меломания 97”

Вы любите современную российскую поп и рок- музыку? Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компьютер? Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM “Меломания 97” и теперь Вы можете:
Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг.
Прослушать фрагменты из этих дисков.
Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен.
Найти все диски, на которых есть нужные Вам песни.
Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows





“Алиса в Музыкальной Стране”

Любите ли Вы музыку? А игры типа “The 7th Guest”? Если да, то значит этот диск предназначается как раз для Вас. “Алиса в музыкальной стране” это смесь обучающей программы, игры “бродилки”, энциклопедии композиторов и игры-головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Алисе (т.е Вам) необходимо отыскать, бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам.
Игра заняла первое место в номинации “Графика в компьютерных играх” на фестивале компьютерного искусства “Фантазия”

Windows/MacOS

“Энциклопедия музыкальных инструментов“

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях.
Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера.
Представлена возможность послушать, как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS





“Алмазный Птах”

Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия – страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения. Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый их которых приткрывает завесу тайны..

Windows

“Познай Себя” (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. “Empower Yourself”- для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самоусовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность – вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по “Книге перемен” помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

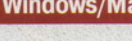
Windows





“Виртуальный Ди Джей”

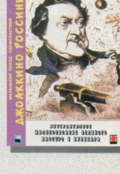
Вы хотите попробывать себя в качестве настоящего DJ?
Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо.
В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных “сэмплов” и “лупов” и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях:
Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House.
В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D
Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.


Windows/MacOS

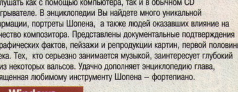
“Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини“

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск. На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором.
И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера, а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows



“Мультимедиа Шопен”



Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе. В энциклопедии Вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава, посвященная любимому инструменту Шопена – фортепиано.

Windows

Студия “Союз” сообщает:

Издательская компания “Союз Интерактив” приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибьюторская компания “Союз Мультимедиа” предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru

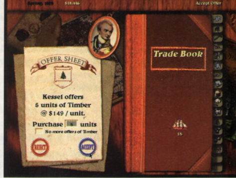
WWW.SI.COM

ми" государствами, что обеспечит победу над остальными шестью супердержавами. Через каждые 25 лет проводится Совет министров, который определяет страну, наиболее близкую к мировому господству.

Экономическая модель является основой игры, рано или поздно вам придется столкнуться с ней. Даже если вы выбрали военный способ достижения цели. Для упрощения управления целой страной все операции производятся через столицу, будь то инвестиции в новую технологию или постройка новых заводов. Высылайте геологов на поиски ресурсов, инженеров — на постройку железных дорог и автотрасс для доставки найденного в стольный град. Добыча полезных ископаемых, их экспорт и обработка составляют основу вашей экономики. Стандартная ситуация: вы хотите установить монополию на производство стали, но без добывающих шахт небольшого соседнего государства вам попросту не хватит угля. Попытаться подкупить или просто ввести войска? В последнем случае "большой брат" обиженной страны вполне может отсечь ваши грузовые суда со сталью с помощью своего мощного флота. Думать надо!

Экономическая модель прочно связана с не менее важной политической частью игры. Внимательно наблюдая за политической ситуацией в мире, вы всегда будете знать, где воздействовать "рублем", а где ружьем.

С другой стороны, без отлаженной экономики вы не сможете всерьез развить ВПК и военные технологии. Лишь с ними у вас есть шансы на успех в ходе военной экспансии. SSI обещает, что различных типов отрядов и техники будет более чем достаточно: от легкой пехоты до тяжелой артиллерии и паровых кораблей. Сражения могут быть смоделированы в двух вариантах. Самые ленивые будут уповать на компьютерный AI — такое решение вопроса очень похоже на бои в Civilization. Те, кто уверен в своем мастерстве, с удовольствием примут участие в тактическом сражении. По заявлению разработчиков, тактическая модель будет очень похожа на упрощенный вариант Panzer General.



Игра поддерживает multiplayer-режим по модему и сети, хотя "Интернет"-вариант пока не рассматривается. "Империализм" потребует от вас минимум P100 и 16 Мбайт RAM. Выход игры возможен уже к осени 1997 года.

Империализм в космических масштабах

Название Pax Imperia в равной степени любимо и почитаемо среди пользователей "Макинтошей" и абсолютно неизвестно обладателям PC. Выпущенная в 1993 году для "Мака", PI стала на долгое время культовой стратегией. Что касается пользователей "писюков", то они все же имеют шанс познакомиться с яблочной знаменитостью.

Издателем Pax Imperia 2 должна была стать небезызвестная Blizzard. Но вот незадача: разработчик игры, Heliotrope Studios, была куплена компанией THQ, в основном специализирующейся на приставках. Blizzard была вынуждена "отпустить" стратегию, отдав ее в цепкие руки THQ. Игра получила новое название **Pax Imperia: Eminent Domain** и готовится к выходу этим летом.

Итак... Игрок снова отправляется на завоевание просторов космоса. Разведка новых систем, основание и расширение империи, управление политикой и экономикой — вот задачи, которые придется решать пользователям. Очевидно, что дело не обойдется и без "странных катастроф", что заставит вас познакомиться с "самым продвинутым тактическим боевым engine'ом, когда-либо созданным для космической стратегии". Цитата.

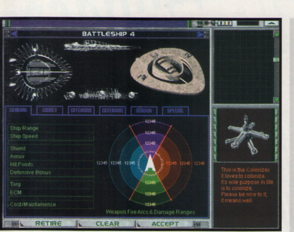
Eminent Domain поражает своим размахом. Вас ожидают около 800 миров, каждый из которых вращается в красивой трехмерной модели солнечной системы. У игрока появится шанс попробовать себя в качестве лидера любой из 16 рас или даже создать свой народ. Сражения могут вестись как против компьютера в "одиночном" режиме, так и против своих товарищей (до 16 штук) по сети и "Интернету".



Если вам не дают покоя ненашедшие выхода инженер-




АО Коминфо и торговый дом Компьюлинк представляют
CD-ROM'ы серии "ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР"!
Киномания 97
Энциклопедия российского киноискусства
Киностудии
Фильмы
Музыка
Династия Романовых
Три века российской истории
Историческая энциклопедия
ИНТЕРАКТИВНЫЕ ЭНЦИКЛОПЕДИИ
ИОМ
ПРЕЛЬСТИВЫЕ И МУДРЫЕ!
Художественная энциклопедия зарубежного классического искусства
CD-ROM "Художественная энциклопедия" создан по материалам издательства Большая Российская энциклопедия.
Рок энциклопедия
Nautilus Pompilius
Погружение
CD-ROM "Погружение" - лидер по продажам в 1996-97 г.г. Сейчас продаётся с подарком - кассетой с новым альбомом "Яблокитай".
Windows CD-ROM
Требуйте наши ИНТЕРАКТИВНЫЕ энциклопедии в магазинах и салонах торгового дома Компьюлинк:
Магазины в Москве: «Библио-Глобус» - Мясницкая, 6, тел.924-26-73, «Дом книги» - Новый Арбат, 8, тел.913-69-62, «Компьюлинк» - Садовая-Триумфальная, 12/14, тел.209-54-95, компьютерный салон - Удальцова, 85, корп.2, тел.564-88-63, «Эдельвейс» - Щелковское ш., 5, стр.1, тел.961-34-50,
Оптовые закупки - тел. (095)931-92-69, (095)931-93-01.
КомпьюЛинк
COMINF CD-ROM PUBLISHER
АО КОМИНФО
тел./факс: (095)147-13-38, (095)932-61-78
E-mail: cdguide@cominf.msk.su
WWW: http://www.cominf.ru



ные способности, то вы вольны заняться созданием собственных типов кораблей. Дерево технологий сильно разветвлено и содержит несколько сотен уникальных открытий. Впрочем, если вы равнодушны к процессу накопления знаний, можете лишь указать желаемую цель и ваши ученые сами проделают всю работу. Последний вариант становится вскоре незаменим: вся игра проходит в реальном времени — как и сражения, сделанные в "C&C-стиле". У вас попросту не будет времени нянчиться с яйцеголовыми, когда три или четыре битвы одновременно проходят в разных солнечных системах. Заметьте, что каждая новая игра создает Галактику заново, случайно заселяя ее. Это так же верно, как и то, что игра не имеет



конца в буквальном смысле этого слова. Вы сможете играть в нее до тех пор, пока у ваших внуков не появятся правнуки.

Свинец превыше всего

В наше время, когда C&C-образные игры плодятся как кролики, описания новых игр этого жанра сильно смахивают







на лаконичные сводки с фронтов. Обо всех удачах (читай: "малейших отличиях от оригинала") помпезно сообщается, остальное же умалчивается. Честное слово, читая очередной отчет авторов о проделанной работе, невольно вспоминаешь, что где-то уже это видел. Deja vu, батенька.

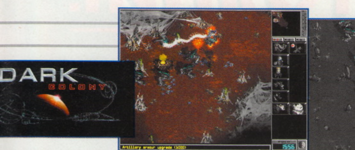
Led Wars, произведение малоизвестной фирмы Larian Studios (издатель — Ionos), не является исключением в свете всего вышеупомянутого. Заметьте, что уже к 2018 году в нашем мире будут править могущественные корпорации. Вы являетесь "бизнесменом своего времени", то есть командующим огромной частной армии. Приказ вашего шефа прост: ликвидировать врагов, захватить новые территории, ограбить их, не забыв при этом о прибыли родной корпорации. Заинтригованы?

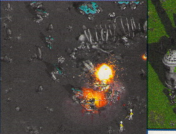
Ну что ж, с места — в карьер. Как вы уже осознали, время в Led Wars абсолютно реально, то есть real-time. Игра выделяется тем, что помимо военных действий вам придется серьезно заботиться о ресурсах и их добыче. "Полезных ископаемых" всего четыре вида: свинец, семена (!), нефть и энергия (электро?). Для получения каждого необходимы специальные строения. Впрочем, как только вы установите некоторый баланс в экономической сфере, в игру включается не в меру умный AI, который эффективно заменит вас на данной должности. Разработчики торжественно клянутся, что экономическая часть игры смоделирована особым образом — она не только не будет надоедать вам, но и принесет немало радости и разнообразия в скучную жизнь главнокомандующего.

Возвращаясь к военной теме, стоит упомянуть и о нововведении в данной области. Оно называется "world war", то есть "мировая война". Если неосторожный юзер, начиная новую игру, по недосмотру включит эту опцию, то такой растяпа вполне заслуживает выбранной им самим участи. Он окажется один на один с несколькими (не одним или двумя!) компьютерными соперниками, которые, вдобавок, натренированы до предела. К тому же, каждый из них обладает практически неограниченным запасом ресурсов. Рай для мазохиста! Между прочим, подобная возможность будет предоставлена и в multiplayer-режиме, ведь несколько человек всетаки сильнее одного.

Стратегия делается исключительно под Win'95. Дата выпуска игрушки до сих пор неизвестна.


ПРОТИВОСТОЯНИЕ







Хитин против стали

Dark Colony

Весь в пыли, израненый, он ввалился к нам поздно вечером. "Воды!.." — прохрипел незнакомец и потерял сознание. В руках он сжимал исцарапанный винчестер. Нет, не тот, из которого стреляют, а тот, который питается от 5 и 12 вольт... Так начинается эта абсолютно правдивая история о том, как к нам попала бета-версия (а скорее — "альфа") замечательной игры Dark Colony**. Продолжение рассказа читайте в следующем номере "Юного техника", а мы лучше поговорим о Dark Colony. Игрушка, видимо, слегка заблудилась на своем трудном пути от GameTek к SSI и забрела к нам на огонек, погреться. Надеемся, SSI не будет на нас в обиде, с ее стороны просто нечестно прятать такие шедевры от народа.**

У меня есть одна слабость: мне нравятся красивые, со вкусом сделанные вещи. Обычно такие вещи красивы не только снаружи. Хотя бывают и исключения. Но не в этот раз. Вглядитесь в screen shot'ы: нет, это вам не кажется, что игра очень красива, она НА САМОМ ДЕЛЕ красива. Такой игре я готов простить многое.

Я даже готов простить ей то, что она является C&C-клоном. Обычно подобные игры не задерживаются на моем "винте", потому что, несмотря на радостное бормотание разработчиков о сверхинтеллектуальном турбо-AI, об абсолютно новом революционном подходе, который закопает C&C с потрохами, о непревзойденно бесконечном мега-разнообразии техники и о возможности игры "впятисотером" по TCP/IP, ничего нового и интересного в них при внимательном рассмотрении не обнаруживалось. Ничего особенно нового нет и в Dark Colony. И все же, я вас уверяю, это будет хит. Уж больно хорошо сделано.

Трудно различимая пока сюжетная линия повествует о нелегких буднях человечества в далеком будущем. Борьба за власть среди Мега-корпораций, межзвездные перелеты, встреча с неведомыми цивилизациями — все это лишь декорации, на фоне которых разворачивается беспощадная борьба между людьми и "серыми", генетически измененными мутантами. Источником ресурсов для постройки юнитов является petra-7. Естественно, не обошлось и без до боли знакомых неповоротливых и беззащитных харвестеров, которые ползают по экрану в поисках здешней "капусты".

Разработчики решили не напрягать неокрепшие умы своей real-time-паствы планировкой военных поселений. В Dark Colony все постройки, вроде научного центра или фабрики роботов, "прилепляются" непосредственно к зданию Базы. Так что если вы хотите уничтожить в первую очередь, к примеру, казармы, вам следует подвести свои силы к нужной стороне этого монструозного образования и отстрелить "присоску" с бараками.

Насчет сил. В Dark Colony представлено достаточно скромное по количеству, но неплохо сбалансированное воинство. Пехота, которая очень хороша для выноса всякой летающей нечисти и никудышна во всем остальном. Ужасно медленные, но мощные и дальнобойные гаубицы, и более быстрые, но менее дальнострельные роботы. Летающие скауты-разведчики, они же бомберы, хотя толку от них в этой ипостаси — чуть. Самозакапывающиеся мобильные мины и самоокапывающиеся ракетные установки. Летающие ремонтные бригады, транспортные корабли для переброски подкрепления. Список завершают киборги, очень дорогие и крайне опасные снайперы, вооруженные к тому же ядерными бомбами. Это "людские" юниты. Войско их заклятых врагов, "серых", удивительным образом повторяет тот же функциональный набор по содержанию, но отнюдь не по форме. База явно растительного происхождения, какие-то мычащие коровы вместо гаубиц и нечленораздельные звуки в ответ на команды, которые, возможно, вскоре станут так же популярны, как и бессмертное "заг-заг!".

Броня и огневая мощь всех боевых единиц в игре подлежит upgrade'у в специальных научных центрах. Уровней upgrade'а всего два, но если учесть общее количество юнитов и стоимость этих операций, то ваши ученые нескоро останутся без работы.

Как видите, Dark Colony получается еще проще, чем C&C, а потому игра вряд ли привлекла бы к себе наше пристальное внимание, если бы не графика. А графика здесь просто изумительна. Мастерское управление палитрами, прекрасная работа художников-аниматоров, и при этом — полное отсутствие "тормозов". И это под Windows 95 на простенькой мегабайтной видеокарте! Разрешение 640x480 в таких играх давно стало нормой, однако обычно разработчики не мудрствуя лукаво в четыре раза увеличивают карту местности, отчего спрайты совершенно ничего не выигрывают. В Dark Colony графические объекты отрендерены крупно, во всей красе. Помните монстров в Diablo? Так вот, тут они еще симпатичнее. Метущиеся тени, огонь взрывов, искры, дым от ракет, рычание и скрежет — все это смешивается в единую картину, картину боя, и производит очень сильное впечатление, поверьте мне!

Поначалу из-за такого обилия света и звуков может сложиться впечатление о некоторой "суматошности" и "неразберихе" в игре. Но через несколько минут все утрясается, и становится ясно — перед нами не 3D-аркада, а настоящая стратегическая игра, в которой есть место для тактического расчета и смекалки. Да, в Dark Colony нет таких "наворотов", как в WarWind (и где сейчас WarWind!), и нет такого разнообразия, как в Red Alert, но, по-моему, разработчики специально не стали усложнять свое детище. В игре все "заточено" под multiplayer. Именно этим объясняется такая компактность баз, простота интерфейса и скромный выбор техники. Представьте, как будут выглядеть побоища ввосьмером при такой роскошной графике! Плюс к этому, не забывайте, что игра еще далеко не закончена, GameTek'овцы собирались выпустить ее в июне, а какое решение примут в SSI — пока неизвестно, к тому же мы специально не стали знакомить вас со всем, что обнаружили в "альфе", чтобы оставить несколько сюрпризов на будущее. Так что запомните это название — Dark Colony, уверен, вы еще услышите о нем.

— Олег Хажинский






Война умов

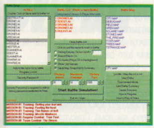
AI Wars

Легко вот так, в очередной раз с пренебрежением поглядывая на суматошную толчею танчиков, мешающих друг другу пролезть через три сосны, заметить: "А AI, того, не тянет... Туповатый AI-то у них получился". Ага, недоволен? Ну так возьми и сделай что-нибудь сам, умный ты наш, как бы говорит нам John A. Reder. Возьми и сделай, говорит он и дает нам в руки свое детище — концептуальную игру AI Wars.

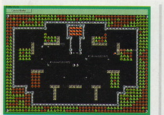
Война роботов. Гладиаторы будущего, смертоносные роботы, выходят на арену, вооруженные лазерами и ракетами, и сражаются друг с другом на потеху публике. Старо, как мир, скажете вы. Как бы не так! Отличие от десятков подобных игр состоит в том, что в AI Wars от нас не требуется ни управлять роботами, ни стрелять по врагу. В игре вообще нельзя вмешиваться в процесс битвы. То, что мы видим на экране, — лишь конечный результат, финал войны умов людей, которые составляют программы действий своих железных питомцев.

Идея этой игры не нова, в свое время я сам хотел сделать такую же, прочитав статейку в каком-то детском научно-популярном журнале. Но, как вы понимаете, между ХОТЕТЬ и СДЕЛАТЬ лежит огромная дистанция, поэтому-то John A. Reder скоро прославится на весь мир, а мне только и останется, что сожалеть о нереализованных возможностях. Но не будем о грустном.

Итак, сегодня у каждого, кто знает, чем "if" отличается от "then" и хотя бы раз в жизни написал программу, выводящую "Hello, world!", появилась возможность попробовать себя в роли AI-кодера. Несмотря на кажущуюся простоту, даже примитив-



ность этой игры, она вовсе не проста и уж точно не примитивна. John A. Reder разработал целый язык программирования для своих роботов и написал компилятор этого языка. В shareware-версии игры на арене могут одновременно сражаться до 5 роботов, управляемых различными программами, а в полной версии — до 10, кроме того, появится возможность устраивать



турниры между пятью сотнями различных программ! Но давайте обо всем по порядку.

Особенности архитектуры гладиаторских арен будущего

Грубо говоря, арена представляет собой поле размером 44x44 клетки, на котором затейливо расположены всяческие стены, деревца, кустики и прочие непроходимые для роботов препятствия. Кроме препятствий на арене могут встретиться флаги. "Скушав" такой флаг, робот значительно поправляет свое здоровье. В отличие от флагов наступать на мины крайне не рекомендуется — эффект будет прямо противоположный. Вот и все, что можно сказать о поле брани. В игре уже доступны десяток различных арен, а встроенный редактор позволяет создавать новые ристалища (что характерно, в полной версии их даже можно будет сохранять на диске). Роботы-участники случайным образом размещаются на заранее предусмотренных конструктором позициях, и... битва начинается!

Основы устройства боевых роботов

Роботы в AI Wars устроены просто. У них есть определенный запас "хитов" (hit points), горючего в баках и единиц боекомплекта. При движении робот тратит некоторое количество горючего. "Раненый" робот начинает истекать топливом и вскоре может вовсе прекратить всяческое движение. Разумеется, все роботы оснащены новейшими сканерами, позволяющими им отличать стенку от флага, а флаг от врага на нескольких клетках вокруг себя.

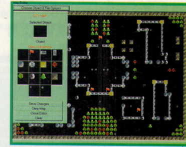
Вооружены боевые роботы следующим образом: излучатели, назовем их лазерами, действие которых ослабляется с увеличением дистанции до врага; ракеты, которые летят по прямой, пока не наткнутся на препятствие или (не дай бог!) на другого робота; и мины, "высиживаемые" роботом-миноносцем. В случае, если весь боезапас израсходован, у робота остается возможность уничтожить соперника, разряжая собственные энергетические батареи; для роботов-камикадзе предусмотрена возможность самоуничтожиться, заодно прихватив на тот свет стоящих рядом товарищей.

Программирование боевых роботов

Ну что, готовы? Ноги от страха не трясутся? Сейчас будем писать наш первый AI. И ничего страшного, если робот-неофит судорожно подергается и замрет в первом попавшемся углу, — язык программирования, придуманный автором, весьма развит, чтобы создать серьезных гладиаторов, и примеры программ неопровержимо доказывают это. Язык этот достаточно прост, и больше напоминает Basic — из управляющих структур реализованы только goto и if/then, процедур нет. Но остальные операторы, а их более 60, позволяют уложить программу достаточно осмысленно двигающегося робота в 15-20 строк. Так что ничего особенно сложного в освоении языка я не вижу, тем более, что в игре есть толково составленный help и куча примеров.

Немного концептуализма

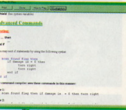
Про общий дизайн и графику игры я могу сказать только одно: просто супер. Шутка. Джони пока, видимо, только осваивает таинства программирования под Windows. Но в голове у парня уже сейчас рождаются очень интересные идеи. Именно поэтому я не стер игру в первые 6 секунд ознакомления (именно столько в среднем требуется человеку, чтобы распознать "отстой"). Заметили, в начале прозвучало словосочетание "концептуальная игра"? В AI Wars для нас в первую очередь важна концепция. Война алгоритмов, война умов, живые соперники, написавшие программы,

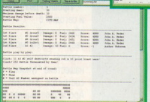


и бездушные исполнители, — в этом что-то есть, не так ли? Ведь это очень интересно — наблюдать, как, повинуясь алгоритмам, заложенным в их программах, роботы бродят по безлюдным коридорам в поисках друг друга. Жаль, конечно, что реализована эта концепция на таком детском уровне. Более качественная графика смогла бы привлечь к игре большее число поклонников. Но и в подобном виде она вполне может доставить много веселых минут горе-программистам. А в школах или институтах ее вполне можно было бы использовать для обучения программированию. Представьте: общешкольный турнир "Битвы роботов". В фаворитах — программа Васи Пупкина (3 "В") "Солнышко" и сборной 9 "Г" "Dark Smasher". Учителя в шоке...

— Олег Хажинский

P.S. Да, возможно, после AI Wars кто-то станет с большим уважением относиться к AI в играх...





Это Они, Господи!

X-COM: Apocalypse

**Мы стерли в порошок их базу на Марсе в 94-м.
Мы затопили их подводные города в 95-м.
Мы думали, что уничтожили их, но ошиблись.
Сегодня, в 97-м, они вернулись.
Слышите этот едва различимый шепот в тиши улиц?
Чувствуете эти внимательные взгляды на своем затылке?
Этот ветер, что несет с собой странные ароматы?
Это Чужие, и они снова здесь.
Они снова здесь, и на этот раз они не допустят ошибки.
Они вернулись. Хватит ли у нас сил, чтобы остановить их?
Ответ не за горами. На подходе** X-COM: Apocalypse.



Экскурс в историю

Кажется, это было целую вечность назад. Мой младший брат прибежал из гостей и сказал: "Все! Мы должны купить нормальный компьютер. Вышла новая игра, UFO". Я сходил к другу, посмотрел и понял — да, на "Поиске" UFO не запустишь, "Поиск" мне больше не нужен...







Так началось мое знакомство с творением братьев Gollop. Тогда, в 1994 году, команде Mithos при ограниченном финансировании и "идеологическом" давлении со стороны MicroProse удалось создать, на мой взгляд, одну из лучших компьютерных игр за всю историю существования последних. Все в ней, включая интерфейс и музыку, было сделано с таким безупречным вкусом, что и сегодня игра остается эталоном. MicroProse покупает у Mithos лицензию на "исходники" и спустя год выпускает X-COM: Terror from the Deep. Несмотря на то что 2-е UFO было практически точной копией UFO: Enemy Unknown, популярность игре была обеспечена — необъяснимое, космическое притяжение UFO продолжало свое действие на землян.





Прошло два года, и сегодня с абсолютной уверенностью можно сказать: третье нашествие Чужих состоится. X-COM: Apocalypse выйдет в конце весны — в начале лета. А сейчас у нас в руках есть небольшой обломок инопланетного корабля — официальная "дема" от MicroProse.

На самом деле, переполох с демо-версией UFO 3 начался раньше, в марте. Тогда MicroProse разослала "пре-бету" игры в крупные игровые издания, спровоцировав несколько разноречивых обзоров в разных журналах. Удивительно, что в наш циничный век, когда ни во что не ставятся такие общечеловеческие ценности, как секрет формулы кока-колы или тайна исходного кода Quake, "пре-бета" UFO 3 не разошлась по всему миру. Так или иначе, теперь "дема" доступна через "Интернет" всем владельцам хороших модемов, и нам в том числе. Скоро, очень скоро мы увидим продолжение великой игры. Представляете, как я волнуюсь, сжимая в руках винчестер с 35-ю мегабайтами X-COM: Apocalypse?..

Разочарование в квадрате

Первое, что я с разочарованием обнаружил, установив игру, что это вовсе не та пре-бета-версия, о которой трубили по всему миру месяц назад. Рядовым пользователям MicroProse предложила всего лишь одну тактическую миссию в здании некоего автоматизированного завода. Ни выбора оружия, ни подбора бойцов, одна миссия и небольшой калейдоскоп картинок из полной версии, сопровождаемый панегириками в адрес нового UFO.



Ладно, неприятность эту мы переживем, благо сама игра вот-вот выйдет. Но самое обидное ожидало меня впереди — графика, общий дизайн. Не знаю, чего я ждал от этой "демы". Наверное, ПРОДОЛЖЕНИЯ ЧУДА. Чуда не произошло, и это надо признать, как бы ни было горько. Я решил избавить вас от эмоциональной части "плача по графике" — смотрите на картинки и делайте выводы сами, и перехожу сразу к анализу. Во-первых, в демо-версии напрочь отсутствуют источники света, все помещения освещены неким "дневным светом" и поэтому выглядят так примитивно. Ни взрывы, ни лампы, ни перемещения солдат не создают дополнительной освещенности, как это было в предыдущих играх. Судя по картинкам из "пре-беты" X-COM, там точно такая же ситуация. При этом используется очень бедная оттенками палитра, и это просто убивает весь визуальный ряд игры. Я ОЧЕНЬ НАДЕЮСЬ, что это хитрый трюк и в полной версии, как по мановению волшебной палочки, будут использоваться все 256 цветов. (Надежда умирает последней, нет так ли?)

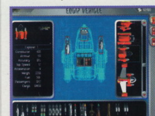
Во-вторых, X-COM'овцы и Чужие. Хваленые "3D rendered"-фигурки смотрятся на фоне рисованных помещений, как седло на корове. Анимация оставляет самые отрицательные впечатления: жалкие, отрывочные, абсолютно ненатуральные движения некоторых инопланетян вызывают скорее смех и недоумение, чем страх и уважение к их мощи. От этого общая атмосфера игры очень и очень проигрывает. Единственное, что осталось по-прежнему — замечательная тревожная ambient-музыка и наводящие ужас крики alien'ов в лабиринте коридоров.

Подытоживая, могу с уверенностью сказать: графика стала ХУЖЕ, и, боюсь, фанатам X-COM придется с этим смириться, потому что, скорее всего, такой она и останется.

X-COM мертв, да здравствует X-COM?

Оправившись от первого шока, вдоволь посмеявшись над нелепыми движениями моих подопечных и поплакав над тем, как бездарно сделаны взрывы и дым, я засел играть серьезно. И вскоре полностью забыл про все свои рассуждения о стиле и графике. Дух игры по-прежнему жив, и играть стало еще интереснее, гораздо интереснее! Если вы регулярно читаете наше почтенное издание (как бы оно ни называлось), то вы должны хорошо представлять себе игру и, в частности, знать о возможности выбора режима тактических сражений — real-time или turn-based.

Сначала я, как ветеран UFO, который к тому же нервно морщится при слове real-time, выбрал походовый режим. Зубры UFO 1 и 2 почувствуют себя здесь как дома. Присутствие стольких кнопочек и рычажков поначалу пугает, но после некоторой практики все встает на свои места. Перед высадкой агентов можно распределить по подразделениям и затем передвигать группами. На виде сверху теперь можно отдавать команды на перемещение. Появилась возможность отменять действие команд: например, остановить агента, поменять направление движения, изменить бег на ходьбу и т.д. Радует возможность устанавливать таймер на





гранатах на взрыв "немедленно", причем требует это совсем мало TU's. Тактический бой по сравнению с предыдущими UFO стал более реалистичным, живым и разнообразным. Теперь, когда агенты могут стрелять из положения сидя и лежа, используя многочисленные прикрытия, а "цена" стрельбы, особенно в автоматическом режиме, значительно снизилась, для тактического размаха открываются широчайшие возможности, а баталии стали больше напоминать голливудские боевики.

Кстати, для "демы" MicroProse не пожалела самых крутых монстров из своих подземных лабораторий. А вот солдат нам дали никудышных, и оружие им всучили слабенькое: самым навороченным был auto-cannon с high-explosive-зарядами. Поэтому очень скоро я потерпел сокрушительное поражение, потеряв всех своих агентов. А потом еще одно. И еще. Начиная нервничать, я решил зайти с другого бока и попробовать режим real-time...

Long live real-time!

Real-time, реализованный в игре, оказался на редкость "мягким". С одной стороны, добавилось чувство опасности, свойственное всем играм в реальном времени, а с другой — осталась возможность поставить игру на "паузу", проанализировать ситуацию и спокойно отдать приказы. Кроме того, в этом режиме нет раздражающих минутных зависаний на "hidden moves", да и вообще, игра стала острее, интереснее и еще реалистичнее. В ходе боя можно задавать три типа поведения бойцов — от осторожного до агрессивного, а кроме паузы игровые часы можно запустить "медленно", "нормально" и "быстро". Как уследить за десятком солдат, участвующих в перестрелках в разных частях здания? Для этого создатели придумали специальный "телефакс", на который все время поступают сообщения: кто-то кого-то увидел, кто-то ранен, и т.д. В любой момент сообщения можно просмотреть в развернутом виде и, щелкнув мышиной кнопкой, отправиться в нужное место.

Предвижу яростные споры между поклонниками обеих стилей игры, сам же я пока склоняюсь к тому, что real-time имеет больше преимуществ перед старым добрым походовым режимом. Не знаю, удастся ли также легко управлять командой из 24-х агентов, как я делал это с 9-ю в "деме", но играть было значительно веселее, а главное — проще: впервые одолеть всех алиенов мне удалось именно в "стремительном" реальном времени. В любом случае, теперь X-COM привлечет еще больше поклонников — каждый найдет себе стиль игры по душе.

Скорость

Еще один неприятный момент — "торможение". Многие жалуются на то, что солдаты перемещаются слишком медленно и рывками, а при сложном рельефе игра замедляется в 5-6 раз! Честно говоря, на своем P133 я не заметил такого кошмара, но в то же время не могу сказать, что X-COM летает, и это под DOS (Windows дает двукратное замедление). Кстати, в опциях пока отсутствуют привычные регуляторы скорости скроллинга, перемещения и стрельбы, так что, возможно, проблема только в этом. Вообще же, "дема" хочет 486DX4/100 и 8 Мбайт памяти.

Ждем-с

Итак, какой бы ни была графика в полной версии игры, уже сейчас ясно: нас ожидает лето, кишащее инопланетянами. Новый сюжет, новые враги и новые средства их истребления, новые тайны и новые опасности, все это на подходе к России. Давайте не будем делать поспешных выводов, морщить нос и ругать весь белый свет почем зря. Мы, фанаты X-COM, в этот нелегкий час как никогда должны сплотить свои ряды и ждать, ждать выхода полной версии. И не забывать закидывать MicroProse яростным флеймом по поводу 16-ти цветов — вдруг поможет...



— Олег Хажинский

Битва за металл

Enemy Nations

Быть "стратегией в реальном времени" нынче не модно. Куда ни плюнь, попадешь в клон C&C. Поэтому просто real-time-стратегией быть уже никто не хочет. У нас есть только "уникальные", "инновационные", "чумовые" real-time-игрушки и отдельно C&C- и WarCraft-киллеры. Кажется, клонированные братья начинают надоедать даже самым упертым обожателям real-time. А серьезные стратеги (а мы тут все, без исключения, собрались очень серьезные) вообще игнорируют все, что имеет приставочку real-time. И зря! Потому что таким макаром можно не заметить много интересных игр. Например, Enemy Nations**, которая медленно, но верно ищет свой путь в жадные игроманские руки. Но поскольку нам ждать-уж-замуж-невтерпеж, то есть никак не получается, давайте поговорим хотя бы о демо-версии игры.**

"Enemy Nations — C&C meets SimSity". Такой нехилый рекламный слоган сочинила фирма Windward, более года занимающаяся разработкой игры. Неплохая заявка, верно? Правда, я бы слегка опустил планку. Представьте себе Transport Tycoon. Представили? Теперь вообразите, что вместо автобусов по дорогам можно пустить танки, пассажирские экспрессы переоборудовать в бронепоезда, добавить немного бомбардировщиков и миноносцев и со всем этим добром отправиться громить ненавистных конкурентов, зажимающих ваш бизнес. Приплюсуйте сюда науку, возможность изучать новые строения и технику, дипломатические отношения с врагами и разнообразные средства для multiplayer, разрешение 1024x768 и 16-битный цвет — и вы получите смутное, но светлое представление об



Enemy Nations. Возможно, сравнение с Transport Tycoon не совсем в точку — в Enemy Nations не надо зарабатывать деньги, но уж очень много деталей совпадает. Другой вариант — Settlers 2. Впрочем, довольно мучить фантазию — смотрите на картинки и читайте рецензию.

Сюжет

Enemy Nations оборудована сюжетом. Непробиваемым железобетонным крупнолистовым сюжетом ГОСТ 2324-24Ю "Поединок между цивилизациями на необитаемой, богатой ресурсами планете за тотальную доминирование", часть "Г" "Не в меру честные участники соревнования высаживаются только на одном корабле со всем необходимым". Не особо напрягаясь, могу припомнить сразу две игры с сюжетом, выполненным по этому ГОСТу, — Dead Lock и Total Control. Ну да шут с ним, с сюжетом, была бы игра хороша. А игра хороша, и, несмотря на иезуитские ограничения, которые установлены в демо-версии, вроде вылетания через полтора часа и ограниченное научное поле

деятельности, уже сейчас можно сказать: да, Enemy Nations будет замечена на фоне мутного потока пере- и недо-real-time-стратегий (во словечко-то!), извергаемого нашими дорогими девелоперами.



На самом деле, Enemy Nations — это скорее экономический и военный симулятор, чем просто real-time-стратегия. Да, время тикает постоянно, но скорость это тиканья можно варьировать в достаточно широких пределах, чтобы даже самые матерые, неповоротливые стратеги могли успеть обмозговать ситуацию и отдать приказы. А приказов придется отдавать немало.

Экономика

Здоровая экономическая база — залог победы. Если эта простая мысль для вас еще не совсем очевидна, поиграйте немного в EN, и все встанет на свои места. Экономическое развитие здесь едва ли не важнее военных действий. Поначалу даже создается ощущение, что играешь в какой-то экономический симулятор (вроде того же Transport Tycoon). На огромной карте планеты надо выбрать место приземления нашего корабля-матки. Выбор во многом определяется расстоянием до места залегания полезных ископаемых, а в игре 4 ресурса — уголь, железная руда, лес и нефть. Уже предвижу, как не совсем честные стратеги будут начинать игру снова и снова в попытках добиться идеальных начальных условий. Придется запастись терпением, господа читеры! Время генерации мира занимает на P133 около четырех минут, ведь рельеф каждый раз создается заново с использованием хитрых фрактальных алгоритмов. Как приятно наконец встретить игру с нормальным генератором местности! Честно говоря, надоели эти "карты", "сценарии" и "миссии", которые здорово ограничивают "играбельность" многих хороших игрушек.

Посадка

Допустим, место выбрано, корабль с колонистами "осел", открывается люк и из него начинают выползать... О боже! Жуки! Нет, нет, дорогой читатель, это не жуки, это грузовики и краны выбрались на твердую почву, готовые строить и возить. Конечно, они немного напоминают жуков, особенно, когда двигаются, но со временем к этому привыкаешь. Тем более, что это самая ценная техника в игре. Краны здесь используются для строительства и ремонта сооружений, а также для прокладки дорог. Грузовики тоже играют очень важную роль: они перевозят первичные и вторичные ресурсы между шахтами, заводами и складами. Аналогии с TTD продолжаются — грузовикам можно назначать маршрут движения, и они начинают курсировать, как автопоезда. Впрочем, создатели советуют на первых порах не увлекаться составлением расписаний движения, а оставить режим "auto" включенным, грузовики сами будут выбирать себе работу.

Первые шаги

С чего начать строительство колонии? Любой стратег, оставивший за плечами десяток колонизированных планет, знает ответ на этот вопрос: конечно, надо построить фермы, чтобы не расходовать ограниченный запас еды на корабле, затем возвести несколько жилых зданий и офисов для работы, чтобы разместить людей и создать им условия для нормальной жизни. После чего следует заняться созданием добывающей и перерабатывающей промышленности. Не стану утомлять вас подробностями этой битвы за металл. Скажу только, что в конечном итоге промышленность должна обеспечить вас достаточным количеством энергии для поддержания колонии в рабочем состоянии, завалить вас сталью и лесом, которые применяются для строительства зданий и военной техники, а также бензином — любимой снедью всего, что движется. Не забудьте протянуть дороги между всеми важными промышленными центрами — по ним грузовики бегут в десятки раз быстрее, чем по кочкам.

Конец мира

Итак, наконец-то, оглядывая бескрайние просторы новой родины, перепаханные нитями дорог, усеянные металлоперерабатывающими заводами, электростанциями, шахтами и скважинами, вы испытали что-то вроде удовлетворения... Все работает. Все довольны. К сожалению, эта неоиндустриальная идиллия вскоре будет нарушена. Увлекшись очень интересной и во многом самодостаточной экономической частью, совершенно упускаешь из виду, что не одиноки мы во Вселенной и что есть на этой планете другие существа, настроенные более чем враждебно.

Конечно, не обязательно встречать врага с пустыми руками. В нашем загашнике есть исследовательские центры, в которых светлые головы день и ночь размышляют над тем, как бы что-нибудь улучшить, усилить, укрепить или хотя бы увеличить. Трудно говорить о величине научного дерева, поиграв в демо-версию, но и здесь вариантов было предостаточно — разработка новых средств добычи, более эффективных источников энергии, средств связи, но главное — новых средств уничтожения, подавления и защиты.

Начало войны

Военные действия в EN в самом деле заставляют вспомнить о том, что игра сделана в real-time. Монстры Red Alert вздохнут с облегчением: все вернулось на свои места. Среди нескольких десятков военных единиц в полной игре можно будет встретить множество различных танков и артиллерии, морские силы, пехоту и всяческие защитные укрепления. Насчет авиации и бронепоездов в начале заметки я соврал. Рекламный трюк, знаете ли... Сами бои проходят довольно сумбурно, средства управления армиями, на мой взгляд, слегка не дотягивают до современных мировых стандартов в области real-time. Но в сочетании с такой мощной экономической частью играть становится гораздо интереснее. Представьте себе уличные бои в огромном городе, диверсионные вылазки против перерабатывающих заводов — куда там C&C с его тактикой "убей харвестер, получишь результат".

Дипломатия

Дипломатия в real-time-игрушке? Точно, в EN есть и это. Первоначально все "участники регаты" находятся в нейтральных отношениях. Если на территории одного из соседей построить "посольство", то открывшиеся дипломатические каналы позволят нам заключить мир или стать союзниками. Колонии союзников объединяют свои транспортные сети и добывающую промышленность. В качестве отступного или военной помощи через посольства можно передавать в собственность любые наши здания и технику. Кстати, уничтожение посольства (случайное или намеренное) влечет к разрыву дипломатических отношений между колониями, и все приходится начинать заново (таким образом можно довольно подло разрушать чужие союзы).

Графика

Графическое оформление игры оставляет после знакомства с демо-версией немного противоречивые, но в целом оптимистические чувства. Вглядитесь в картинки: все здания и юниты рассчитаны в одном из пакетов трехмерной анимации (а по-нашему — отрендерены) и выглядят очень достойно, особенно если учесть, что в полной версии игры мы сможем любоваться этими же спрайтами в 64К-цвете. Некоторые нарекания вызывают фигурки техники, сделанные немного аляповато и порой очень смешно перемещающиеся. Куда им до детализированных поездов из того же TTD! Впрочем, к вашему сведению, EN замечательна еще и тем, что создана небольшой командой при очень скромном финансировании, что лишний раз подтверждает вечное: смелость города берет. К сожалению, картинки не могут передать того поистине чудовищного "торможения", которое присутствует уже сейчас, в 8-битном цвете, в разрешении 1024х768 или даже 800х600. В 640х480 играть практически невозможно, слишком все крупное. Конечно, тут сказывается и сложный рельеф, и большие спрайты, и Windows 95, но владельцам 486-х машин от этого не легче.

Save and exit?

Как это ни печально, но полной версии игры у нас еще нет (хотя строки эти пишутся, когда в жирной стране Америке всяк уже дня два как гамает EN), а по "деме" сделать какой-то окончательный вывод трудно (после игры остается лишь ощущение радужных перспектив). Слишком рано злобные разработчики оттаскивают нас от игры, всего полтора часа (или 5 учебных сценариев) разрешают они пообщаться со своим детищем. А оттащив, ехидно спрашивают: ну что, дружок, хочешь записаться, чтобы продолжить игру в полной версии? Хочу, говорю я, конечно хочу. Так что давайте сейчас все запишемся, и продолжим игру в полной версии. Обязательно продолжим.

— Олег Хажинский





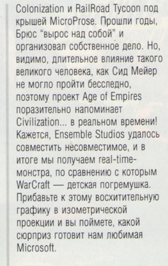
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
АКЕЛЛА
Мультимедия энциклопедии на CD ROM
ПРЕДЛАГАЕТ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ
Самолеты Корабли Танки
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ вооружени
Популярная ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
Динозавры и прочие доисторические ящеры
Интерактивная ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
БОЕВЫЕ ИСКУССТВА ВОСТОКА
Интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоящей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день.
Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров.
Большое количество фото и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ (танки,корабли,самолеты)
ДИНОЗАВРЫ И ПРОЧИЕ ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ЯЩЕРЫ
БОЕВЫЕ ИССКУСТВА ВОСТОКА
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ вооружений стрелковое оружие
новинка
SBG PUBLISHING
АКЕЛЛА
ТАЙНЫ 800 ИГР
СОЛЮШЕНЫ
СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ
СТРАТЕГИЯ
Самая полная на сегодняшний день версия, вобравшая в себя богатейший опыт фанатов компьютерных игр. Солюшены, секретные удары и коды.
Адреса по которым Вы сможете приобрести нашу продукцию:
МОСКВА:
Дом книги на Арбате
БИБЛИО-ГЛОБУС на Мясницкой
Магазины фирмы "ПАРТИЯ", КОМПЬЮТЕРРА,GAME LAND, салоны КОМПЬЮЛИНК,ВИСТ, ФОРМОЗА,ВАЛГА
САНКТ ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел. 2917924
ООО"RACHEL" тел. 2104452
НОВОСИБИРСК:
ЗАО "ДЕМ Плюс" тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
TIM Ltd. тел.424779
Выгодные условия для диллеров
Наш оптово-розничный магазин находится по адресу:
Москва,2-я Фрунзенская ул.,д.10.,кор.1.Тел/факс:(095) 242-0323
Предъявителю розничная СКИДКА 10%
Всегда в продаже
более 300 наименований CD ROM и VIDEO CD

Цивилизация в коротких штанишках

Age of Empires

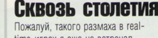
Откровенно говоря, на сегодня запас шуток и приколов относительно засилья real-time-игр у меня иссяк. Тем более, что, глядя на новую стратегию, выпускаемую малоизвестной фирмой Microsoft, желание шутить пропадает. Красиво, профессионально и много нового. К нам в руки попала бета-версия игрушки, которая, однако, очень близка к завершению и вполне играбельна. Знакомьтесь — Age of Empires.

Если кто-то сомневается в способности Microsoft делать хорошие игры, он может сомневаться и дальше. Потому что Age of Empires разрабатывается фирмой Ensemble Studios, а ведущий дизайнер в ней — Bruce Shelley, работавший вместе с Sid Meier над Civilization, Colonization и RailRoad Tycoon под крышей MicroProse. Прошли годы, Брюс "вырос над собой" и организовал собственное дело. Но, видимо, длительное влияние такого великого человека, как Сид Мейер не могло пройти бесследно, поэтому проект Age of Empires поразительно напоминает Civilization... в реальном времени! Кажется, Ensemble Studios удалось совместить несовместимое, и в итоге мы получаем real-time-монстра, по сравнению с которым WarCraft — детская погремушка. Прибавьте к этому восхитительную графику в изометрической проекции и вы поймете, какой сюрприз готовит нам любимая Microsoft.



Сквозь столетия

Пожалуй, такого размаха в real-time-играх я еще не встречал. Действие игры начинается чуть ли не в ледниковый период, в эпоху расцвета саблезубых тигров и натурально-общинного строя, а заканчивается где-то в 1000-м году нашей эры, в век катапульт и каменных крепостей. Нет, вам не придется играть в нее десять тысяч лет подряд. Разработчики предложили достаточно изящную концепцию исторического развития. Стоит лишь скопить какое-то количество ресурсов и построить необходимые здания, а затем просто нажать на кнопочку — и "вуа ля", общество переносится, к примеру, из каменного века в бронзовый. Все постройки преображаются, появляется возможность построить новые, жизнь кипит, и ваш народ готов к новым подвигам. Прелесть игры в том, что она проста, так же проста, как тот же WarCraft, но при этом гораздо разнообразнее! Несметное количество всяких зданий из всевозможных эпох и культур, самые разнообразные армии всех времен и народов, а главное — возможность upgrade'ов. Upgrade'у в игре подлежит все и вся. Любое здание открывает новые возможности развития, новые юниты и даже новые века! Впрочем, начинается все более чем скромно...





На этом этапе все постройки изготавливаются из дерева, поэтому часть наших древних предков следует записать в лесорубы — пусть рубят. Бессменный town hall готов в любую минуту извергнуть их себя еще одного деревенского жителя, было бы чем кормить и куда поселить. И если поиск леса не является проблемой, то с едой гораздо сложнее — еда бегает в виде быстроногих косуль, зеленых крокодилов, зубастых львов и очень больших слонов. Стоит выбрать нескольких крестьян и кликнуть правой кнопкой мыши на съедобном объекте, как бывшие лесорубы прячут свои каменные топоры и, словно по мановению волшебной палочки, достают длинные копья, которыми с раздражающим отсутствием меткости начинают кидаться в наших братьев меньших.

Каменный век

Начинается все среди диких джунглей, кишащих смертельно опасными хищниками. Еще не изобретены инструменты, никто не слышал о колесе и металле. Поэтому единственный способ прокормить нашу деревню, это заняться охотой и сбором всяческих кореньев и ягод.







Учтите, что косули быстро бегают, а львы с крокодилами норовят скушать охотников, не дожидаясь собственной гибели.

Словом, более безопасный и надежный способ добыть хлеб насущный — заняться сбором ягод с кустов. Единственный недостаток этой методы состоит в том, что количество ягод на одном кусте строго ограничено, и халява быстро кончается. Да, чуть не забыл про самый эффективный способ — рыбную ловлю. Рыбацкие лодки во все времена будут для вас надежным источником свежей осетрины. Надо только периодически указывать им на новые "месторождения " рыбы.

Почему я так долго расписываю трудности жизни древнего человека в Age of Empires? Во-первых, для контраста с тем, что мы увидим в средние века. А во-вторых, просто наблюдать за охотниками, лесорубами и сборщиками ягод с их плетеными корзинами — сущее удовольствие. Авторов 3D-моделей для игры следует найти и поставить им памятник при жизни. Люди двигаются, как живые, с чувством, с толком, с расстановкой, листва на деревьях колышется, орлы машут крыльями, а вода плещется. Трудно представить, что в этой идиллии, в этом земном раю есть место для жестокости и насилия. Трудно, но придется.

Век инструментов

Построив обязательный в любой серьезной игре Granary и Storage Pit и собрав некоторое количество еды, наше первобытнообщинное общество нажатием кнопки делает семимильный шаг и изобретает инструменты. Инструменты самые различные, в том числе творящие разор и смерть. Постепенно туповатых мужичков с палицами сменяют более мощные мужланы с топорами, лучники и даже конные скауты. С усилением колонии угроза внешней агрессии значительно возрастает, поэтому имеет смысл изобрести и построить простейшие деревянные стены и дозорные башни (мой дом — моя фортеция!). Естественно, что наши древние ученые уже склонились над своими скрижалями, готовые по первому приказу начать изобретение кожаных доспехов, наконечников для стрел и прочих приятных мелочей, дающих нам некоторое преимущество над соседними племенами. А построив рынок, поначалу больше похожий на базар, это сосредоточение интересов людей и двигатель прогресса, мы вступаем в бронзовый век.

Бронзовый век

Он распахивает перед нами свои широкие двери неограниченных возможностей. Настолько неограниченных, что сперва глаза начинают разбегаться: что созидать в первую очередь, что изобретать? Академия, Правительственный центр, Церковь, Торговый центр, и каждое здание открывает новые пути исследований, новые постройки и новые войска! Думайте сами. Это ваш мир. Я бы поначалу изобрел колесо с плугом и настроил бы ферм. Бывшие охотники-натуралисты придутся к месту у плугов и борон. Кроме того, теперь мы имеем гарантированный запас еды, не зависящий от капризов природы и меткости копьеметателей. Дальнейшее видится несколько смутно. Возможностей для развития так много, что поневоле начинаешь с тоской вспоминать апгрейды в WarCraft или C&C.

На этом этапе я, наверное, расстанусь с вами, иначе придется весь стратегический отдел заполнить описанием всевозможных строений и войск. Разбирайтесь сами и не забывайте, что впереди еще Железный век, а за ним, возможно, будет Республика (я раскопал это в текстовых конфигурационных файлах с пометочкой "not implemented yet"). И не надейтесь, кстати, что развитие ваше будет идти легко и быстро. Вам все время придется сталкиваться с недостатком ресурсов, отбивать атаки диких зверей и не менее диких орд варваров из соседних племен. А если ваше развитие замедлит свой ход, вместо варваров вы увидите закованных в броню рыцарей. Найдется ли у вас достойный ответ на их огнедышащие баллисты?

Ресурсы

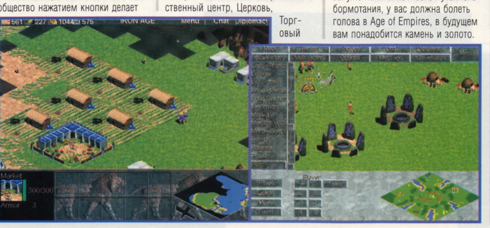
Кроме дерева и еды, о которых, как вы уже поняли из моего путанного бормотания, у вас должна болеть голова в Age of Empires, в будущем вам понадобится камень и золото. И того, и другого на карте можно встретить в достатке, однако месторождения имеют особенность истощаться, и, кроме того, у ваших соперников наверняка есть свое представление о том, как надо



использовать золотишко. В Age of Empires все ресурсы иссякают, кроме, пожалуй, еды с ферм. Поэтому не затягивайте процесс развития, не разбрасывайтесь ресурсами направо и налево, а упорно двигайтесь к цели сценария, потому что в один прекрасный момент может оказаться, что все доступные ресурсы исчерпаны, а чтобы добраться до недоступных, у вас просто нет сил.

Строения

Что мне особенно нравится в Age of Empires — это возможность возводить постройки в совершенно произвольном месте, а не обязательно по соседству друг с другом. Это делает игру более гибкой и открывает захватывающие стратегические возможности, особенно в мультиплейер-режиме. Мой совет будущим архитекторам: оставляйте проходы между зданиями, потому что туповатые крестьяне иногда теряются в "каменных джунглях", впадают в ступор и перестают выполнять возложенную на них миссию. Стройте фермы отдельно, жилье — отдельно. Прелесть возведения каменных стен с башнями вокруг колонии я не постиг, возможно, потому, что играл в агрессивном стиле и никогда не доводил дело до осады.

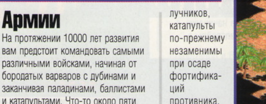






Сражения

Сам бранный процесс организован менее революционно, чем все остальное. Здесь все осталось по-старому. Тяжелые рыцари прикрывают отряды лучников, катапульты по-прежнему незаменимы при осаде фортификаций противника. Удобной функцией управления является возможность объединять любые юниты в группы, и затем в ходе боя оперировать уже целыми подразделениями. К сожалению, про AI ничего существенного сказать не могу — в бета-версии противники крайне пассивны и не предпринимают попыток к наступлению. Надеюсь, что в итоге AI окажется достойным соперником, и принципиально важно, чтобы он "умел" строить новые здания и развиваться, иначе идея игры будет безнадежно загублена.



Армии

На протяжении 10000 лет развития вам предстоит командовать самыми различными войсками, начиная от бородатых варваров с дубинами и заканчивая паладинами, баллистами и катапультами. Что-то около пяти видов лучников, масса колесниц, боевые слоны просто и боевые слоны с баллистой на горбе, рыцари всех мастей, триремы и транспортные корабли, нет только подводных лодок! Заметьте, что в Age of Empires вы едва ли сможете встретить у противников двух одинаковых солдат — десятки всяческих апргейдов, которые улучшают меткость, скорость или броню нашей армии, делают исход сражения более чем непредсказуемым. И это действительно здорово...

Дипломатия

Дипломатия была в Civilzation, есть она и в Age of Empires. В отличие от большинства real-time-игр, здесь вовсе не обязательно уничтожать все что движется и раскрашено в другие цвета. Игроки могут находиться в состоянии войны, нейтралитета и союза. Между мирно настроенными друг к другу нациями возможна торговля; не возбраняется даже военное сотрудничество против других участников игры. Кстати, 12 рас, за которые нам предлагают играть, отличаются не только оформлением зданий и войск, каждая из них имеет свои особенности, которые стоит учитывать при разработке стратегии победы.

Игра

Создав такой многообещающий engine, авторы не стали ограничивать себя набором миссий, как это сейчас принято, а предоставили нам полную свободу выбора — как и во что играть. Во-первых, уже в бета-версии представлены две кампании, состоящие из десятка тематических сценариев в каждой. Одна из них, "Подъем Египта", специально разработана для обучения игроков принципам управления в Age of Empires, а вторая, "Голоса Вавилона", представляет из себя полноценную кампанию с очень драматическим сюжетом.

Кроме кампаний, в игре есть масса отдельных сценариев, а если и они пройдены, к вашим услугам редактор, с помощью которого можно "сочинить" место и время действия, состав участников (до 8 человек или компьютерных персонажей) и цель игры. Целью, кстати, вовсе не обязательно должно быть банальное "kill'em all". Играть можно, соревнуясь, кто быстрее откроет заданный участок мира, соберет больше артефактов, совершит больше открытий или просто добудет больше золота.

А самое главное, во всяком случае для меня — это возможность "случайной игры", при которой компьютер сам генерирует карту заданного размера, помещает туда выбранных соперников — и вперед, к победе греческого, персидского или любого другого народа!

Не прощаюсь

Что можно сказать по прошествии нескольких дней знакомства с игрой? У меня остались исключительно светлые чувства. Игра производит целостное и, если хотите, солидное впечатление. Все сделано на совесть. Про графику я уже говорил — это изумительно, и ни в какое сравнение не идет с графикой, например, в Enemy Nations. Все продумано до мелочей — интерфейс, звуковое оформление, музыка. Поддерживаются любые режимы вплоть до 1024x768. С такой игрой приятно иметь дело. Мне нравится задумка с переносом идеи развития из "Цивилизации" на real-time-рельсы, и мне кажется, задумка удалась. Жалко только, что развитие останавливается на Железном веке. Вот если бы создатели пошли дальше, и слонов с триремами сменили танки и подводные лодки, а то и космические бомбардировщики и шагающие роботы! Мне нравится атмосфера игры — светлая, лишенная ненужного насилия. Мне нравится, что игра проста и в то же время очень разнообразна. Не знаю, как вы, а я точно еще вернусь в Age of Empires...

— Олег Хажинский





ИГРА
Theme Hospital
предоставлена компанией **SoftClub**, тел.: (095) 232-6952

Ностальгия, или Лечение лазаретом

Тихо в палатах.
В стерильных палатах.
— Мама, кто эти люди
в белоснежных халатах?!
(О'Чилап)

Пейте, дети, молоко — будете здоровы. А не станете пить — заболеете и попадете в больницу к злому доктору! Он-то знает, что с вами делать! Для начала мрачные и страшные диагностические кабинеты, где вам поставят столько диагнозов, что, вероятней всего, вы сразу же умрете от инфаркта. Ну а коли нервишки в порядке, то вы все равно умрете. Чуть позже. От голода. Лечение — дело дорогое, не расплатитесь! Только не говорите потом, что вас не предупреждали! Предупреждали...

*Именно такая мрачная перспектива ожидает посетителей этой больницы — больницы, которой вам доведется руководить в новой Bullfrog'овской игрушке **Theme Hospital**. Целых три года мы ждали "Госпиталь", выискивая о нем крупицы информации и с надеждой посматривая в будущее. И вот это будущее пришло — в лице доброго доктора в белом халате с бензопилой в мускулистых руках.*

К счастью, Bullfrog не пошла по проторенной дорожке, сразу отвергнув вариант под кодовым названием "Theme Park 2". Три долгих года разработчики корпели над созданием новой программы, и результат превзошел все ожидания: мы получили ИГРУ, достойную своей предшественницы. Все тот же черный юмор, все та же веселенькая атмосфера незабвенного Theme Park'a. Грешным делом, создается впечатление, что вы, как бывший магнат индустрии развлечений, просто решили попробовать свои силы на новом поприще, о котором, разумеется, имеете весьма отдаленное представление. Но разве это важно?! Кто, как ни вы, умеет выудить из бедных больных их последний доллар и подняться на самую вершину? Кто, как ни вы, один в состоянии из простой больницы создать колоссальное по прибыли предприятие, которое долгие годы будет приносить высокий и стабильный доход. Так что вперед! Пациенты ждут своего часа.



В общем и целом

Нет, лечением заниматься не придется. Процессом умерщвления пациентов вы могли насладиться в игре Life & Death. В Theme Hospital задача иная — взять в свои руки управление больницей. И не просто взять, но вывести заведение на определенный уровень благосостояния и популярности.

В чем состояла главная ошибка Theme Park'a? Я отвечу вам, отвечу как опытный Park'овед. Прежде всего в том, что игра вела в никуда. Построив один парк, вы могли перейти к сооружению следующего, и так от парка к парку. Понятно, что в Theme Hospital'e этот недочет был устранен: игра имеет конец, что уже является отрадным фактом. Впрочем, добраться до него — дело не простое, возможно, на это может уйти не одна неделя.

На деле же схема с завершением игры выглядит так. Hospital начинается с того, что вам вверяют бразды правления небольшой заштатной больничкой, расположенной в захолустном городишке. Когда дела начинают идти в гору, вы получаете предложение от министерства здравоохранения возглавить более крупную клинику (зарплата — соответствующая). Вы вольны согласиться, но можно и отказаться. И тогда вскоре поступит новое предложение, содержащее куда бОльшие цифры вашего жалованья. Когда, наконец, в подчиненной вам больнице воцарится рай на земле, а сумма зарплаты на новом месте примет радующие глаз округлые формы — можно перебираться в следующее лечебное учреждение.

В начале каждого этапа приводятся списки основных задач, которые нужно выполнить, чтобы получить чаемое предложение о переходе. Задачи от раза к разу могут отличаться, но обычно играющему нужно достигнуть определенного уровня популярности, накопить на банковском счете некую сумму, а также превысить заданный уровень стоимости вашей больницы. Но самое главное состоит в том, что от этапа к этапу вы обретаете возможность разрабатывать все новые и новые технологии. Таким образом, каждая следующая клиника преподносит вам что-то новенькое, а всего их в игре будет 10. Словом, свежий этап — посвежевшая игра.

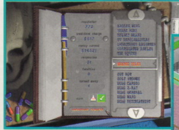
Доктор, у меня ЭТО...

"Уважаемые посетители! Просьба не умирать в коридорах госпиталя..."
(из игры)

Ну что может быть забавного в игре про болезни и их лечение! Ан нет. Юмористы из Bullfrog на деле доказывают, что смешным может быть что угодно. Все зависит от того, с какой стороны на это посмотреть. Как вам нравятся, например, такие болезни, как приступы смеха или невидимость? Но — по порядку. Попав в больницу, пациент прежде всего должен подойти к столику регистратуры, откуда его направляют в консультационный кабинет. Именно там опытный врач пытается определить, какой казус приключился со здоровьем посетителя. Если это удается — выписывается направление на лечение. Если нет — предстоит дополнительная диагностика.

В начале каждого уровня перечень доступных для создания диагностических и лечебных кабинетов более чем скромен. Чтобы расширить возможности больницы, необходимо построить исследовательский центр, который и будет двигать вашу медицину вперед. Приоритеты в исследовательской работе можно распределить по пяти направлениям: создание новых





диагностических/лечебных кабинетов, совершенствование медикаментов/лечебной аппаратуры, развитие научного потенциала больницы. Пойдя двумя первыми путями, вы будете получать новые кабинеты, что даст вам возможность безошибочно определять заболевания пациентов и проводить их эффективное исцеление.

Но вернемся к нашим недужным. Миновав полный диагностический курс, больной возвращается в консультационный кабинет, где врач на основе проведенных исследований ставит некий вероятностный диагноз. И только после этого пациент направляется на стационарное лечение. Многие болезни исцеляются лекарствами (иначе говоря, пациенту достаточно выпить колбочку живительной влаги — и он здоров). Многие, но не все. Чтобы победить иные недуги, необходимо пройти курс лечение в специальном кабинете. К примеру, больному, мнящему себя Элвисом Пресли, равно как и телевизионному маньяку, нужно долго и упорно посещать психиатра. Пациентов с раздутыми головами следует направлять прямиком в кабинет, где их нездоровый орган проткнут иглой и... надуют заново. А больных с непомерно длинными языками ждет опытный врач в кабинете, оборудованном специальными секаторами. При этом очевидно, что самые запущенные случаи требуют хирургического вмешательства, из чего следует нужда в операционной и в паре высококвалифицированных хирургов.

Начало пути

В чем же, собственно, состоит работа управляющего больницей? Во-первых, в строительстве оной. Нет, заново отстраивать помещение госпиталя вам не придется, но вот планировать необходимые кабинеты — одна из непосредственных задач играющего. Главная прелесть этого занятия состоит в том, что вы не только выбираете размер и местоположение будущего кабинета, но и можете собственноручно расставить в нем мебель и оборудование, словом, вольны подойти к оформлению своей клиники по-хозяйски.

Для начала определитесь, где будут находиться дверь и окна. Кстати, чем просторнее кабинет и чем больше в нем окон, тем счастливее будут врачи, которым предстоит в нем работать. Далее вам предоставляется возможность расставить мебель и аппаратуру, причем каждый из предметов можно вращать на 180 градусов, подбирая то единственно правильное место, где он будет впоследствии стоять. Ради бога, не считайте этот этап чем-то вроде развлечения: к примеру, шкафчик для хранения карт пациентов должен находиться около стола врача, в противном случае — вместо общения/лечения эскулап будет занят преимущественно беготней.

Но планировка и строительство всевозможных кабинетов — только одна из задач. Другая забота — прием на работу и обучение врачей, медсестер, секретарш, уборщиков, словом, персонала. Подходить к этому нужно с особой ответственностью. Начнем с врачей. В вашем распоряжении — три класса специалистов: "новички", "врачи" и "консультанты". Каждый из претендентов обладает собственным уровнем навыков, что в итоге сказывается на качестве его работы. Большинство ваших специалистов определяются только этим уровнем знаний и не имеют дополнительных навыков в каких-то локальных областях. А это плохо: в некоторых случаях жизненно необходимо, чтобы врач обладал более широким профессиональным кругозором. К примеру, в кабинете психиатра должен находиться специалист, имеющий степень в психиатрии. Точно так же в операционной должны работать хирурги, а в исследовательском центре — ученые.



На каждого претендента у вас имеется краткое резюме, дающее ясное представление о его достоинствах или недостатках. Впрочем, принимая человека, вы, к сожалению, не можете определить, насколько скрупулезно он будет относиться к своим обязанностям: может статься, что даже очень хороший специалист будет трудиться хуже неопытного, но усердного новичка. Поэтому если вы заметите, что кто-то из врачей работает спустя рукава, немедленно начинайте искать лодырю замену.

Управление больницей

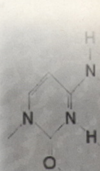
Итак, больничка отстроена, и первые пациенты стоят у дверей кабинетов, ожидая своей очереди. Самое время более подробно остановиться на управлении клиникой, распределении доступных ресурсов и поддержании положительного банковского счета.

Первым делом необходимо получить полное представление о функционировании больницы, а также о ее доходах и расходах. Основной доход (не считая возможных премий и наград) составляет плата за консультации и лечение. Естественно, что у каждой услуги — свои цены, которые, кстати, вы вольны изменять по собственному разумению.

Больные могут расплачиваться с вами наличными либо прибегнуть к услугам страховой компании. В последнем случае деньги приходят не сразу, но за время отсрочки начисляются соответствующие проценты, зависящие от величины суммы, которую вам должны выплатить по страховке пациентов.

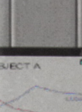
Средства идут на зарплату, медикаменты и обогрев помещений. Это постоянные ежемесячные расходы. Плюс к этому, что-то уходит на создание новых кабинетов и замену устаревшей аппаратуры.

Еще один существенный источник расходов — покупка новых помещений. Когда ваш главный корпус заполнится, что называется, под завязку, самое время подумать о приобретении новых площадей под размещение дополнительных кабинетов. Обычно "на торгах" стоят 3-4 здания, каждое из которых имеет свою цену.



Если же больница на финансовой мели, можно обратиться в банк за ссудой. Не самым плохим решением будет взять в начале игры крупную сумму денег и полностью обустроить больницу — это поможет быстрее набрать высокий уровень популярности и "отбить" долг.

В любой момент игры вам доступны графики, отображающие не только доходы и расходы больницы за несколько месяцев, но и изменение уровня популярности, посещаемости госпиталя, количество вылеченных и т.д.



Не стоит забывать и о конкурентах. Да, да! Кроме вас в городе действуют несколько других клиник (обычно 4). Странное дело, но горожане знают о том, где лучше лечат, и, естественно, посещают именно эти заведения. Отсюда и колебания в доходах. Словом, все на борьбу за общественное признание!





Как нам обустроить больницу?

В первую очередь обратите внимание на расположение кабинетов: желательно, чтобы диагностические помещения находились в одном крыле, а лечебные — в другом. Таким образом пациентам не придется бегать по больнице в поисках того или иного отделения. Не менее важно помнить и об удобных подходах к кабинету: узкие коридоры — залог столпотворений, а это чревато всевозможными неприятностями (у больных могут начаться обострения недугов, что способно вызвать едва ли не цепную реакцию).

Каждый вход в больницу должен располагать своим регистрационным столом. В противном случае, пациенты будут пользоваться только одним входом, и количество посетителей значительно сократится. Кроме того, начиная игру, позаботьтесь о том, чтобы в госпитале было не менее двух кабинетов начальной диагностики. Это позволит вам избежать километровых очередей, навевающих на пациентов отнюдь не веселые чувства. Очень важно, чтобы роль “начальных диагностов” исполняли лучшие специалисты (в идеальном случае — в звании консультанта): неумелый врач может отправить больного по полному кругу всех кабинетов, когда профессионал сразу поставил бы правильный диагноз. (Не забывайте и том, что многие “нехорошие” больные приходят к вам только за тем, чтобы тут же умереть, дабы основательно подпортить вам популярность.)

Кстати, если вы увидите, что кто-то из пациентов совсем плох, а обследование едва ли подходит к середине, то лучше отправить его домой, поскольку, как уже говорилось, любая смерть в ваших стенах — это повод для досужих обывательских разговоров, что-де “люди мрут у них, как мухи”... Между прочим, отправлять такого пациента домой не самый бесчеловечный вариант. Куда подлее послать его в больницу любого из ваших конкурентов, тем самым не только избавив себя от лишних хлопот, но и переложив их на плечи соперников. Если же в вас взыграли доброта и милосердие и вы все-таки решили лечить бедолагу сами, то знайте, что больных можно передвигать по очереди. Из самого конца вы вольны переместить тяжелобольного в самое начало. Кто знает, вдруг это спасет человека...

Популярность любой ценой

Как мы уже говорили, высокая популярность — ключ к успеху. Слава больницы зависит от класса ваших специалистов и эффективности лечения, но не только. На популярность влияет даже то, что думают о клинике пациенты. А чтобы мысли их текли в правильном направлении, существует множество способов. Прежде всего, надо максимально утеплить больницу (нет ничего страшнее обморозившегося на ваших просторах пациента!): побольше мощных обогревательных батарей! Впрочем, поджаривание пациентов и работников клиники на медленном огне тоже не дело. Кроме того, в жару элементарно хочется пить. Дабы утолить эту вполне естественную потребность, соорудите несколько автоматов по продаже минеральной воды. Кстати, это принесет больнице дополнительный доход. Да, и не забудьте про туалеты (как минимум по одному в каждом корпусе)...

Очень важно завести около кабинетов мягкие кресла, в коих пациенты смогут ждать приема. Но главное, конечно же, цветы! Чем больше растений вы разместите по разным углам больницы и кабинетам, тем счастливее будут посетители. Правда, это добавит хлопот с их поливкой, но эффект того стоит. Присутствие огнетушителей настраивает представителей различных проверяющих организаций на добродушный лад. Во избежание появления мусора на полу клиники, разживитесь урнами (поставьте их неподалеку от автоматов по продаже воды). Впрочем, лучший способ борьбы с мусором — трудолюбивые уборщики. Чем их больше — тем чище будет больница и тем веселее будут пациенты.

Что касается персонала, то тут первоочередная директорская задача — следить за моральным состоянием работников. Хороший управляющий должен вовремя замечать переутомление подчиненного, его недовольство условиями труда. Если “уровень счастья” персонала приблизится к нулю (не дай бог!), то не ждите от коллег ничего эффективнее, чем “работа спустя рукава”.

Приготовьтесь к довольно частым требованиям сотрудников о повышении зарплаты. Здесь есть одна тонкость. Первым делом внимательно посмотрите, насколько необходим вам тот или иной специалист. Если “не очень”, ответьте просителю отказом (отказ вовсе не означает, что вы тут же потеряете сотрудника — он может остаться и спокойно продолжать работу. Ну а если даже и уйдет — скатертью дорожка!). Но иногда лучше сразу соглашаться. Правда, это может привести к тому, что и другие врачи также захотят дополнительных денег. Но тут уж ничего не поделаешь! Совет только один: не доводите ребят до подобных требований. Всегда есть возможность выплатить кому-нибудь разовую премию или перевести человека в светлый и просторный кабинет.

Располагая консультантами, вы можете создать “кабинет повышения квалификации”, где они будут обучать менее опытных докторов. К примеру, наняв врача с минимумом знаний за невысокую плату, вы всегда сможете обучить его так, что он превзойдет самых высокооплачиваемых специалистов. Еще один плюс обучения состоит в том, что врачи смогут приобретать новые навыки. Единственная проблема — консультант сам должен обладать этими знаниями. Да, и не нужно бояться, что на время ликбеза какие-то из кабинетов останутся пустыми. Врачи могут запросто подменять коллег, так что госпиталь в любом случае продолжит работу!

Важный момент в управлении больницей — ее правила. А правила здесь устанавливаете вы. Вам решать, когда пациента следует отправлять на лечение, и до каких пор с ним возиться вообще. Плюс к этому, можно устанавливать временной порог, после которого персонал будет отправляться для отдыха в специальную комнату. Кстати, чем лучше вы обустроите это помещение, тем быстрее ваши люди будет восстанавливаться. Лично я рекомендовал бы



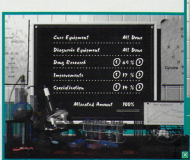
поставить здесь парочку бильярдных столов, диван, телевизор и игровые автоматы — очень, знаете ли, расслабляет!

Довольно часто у вас будут появляться предложения пригласить в больницу какую-нибудь важную персону (VIP). Если вы чувствуете, что готовы к подобному посещению — смело отправляйте приглашение. Если VIP'у больница понравится, вы получите денежную премию, и популярность вашей клиники возрастет. В противном случае — пеняйте на себя.

Кроме того, время от времени к вам будут обращаться с запросами из службы "скорой помощи" о срочной госпитализации группы больных, диагноз которых уже известен. Ваше согласие означает, что вы должны будете вылечить всех прибывших за определенное время. В случае провала ваша популярность резко упадет; если же вверенный вам госпиталь справится с поставленной задачей, то это также принесет ему неплохие разовые деньги и поднимет "планку славы" всего учреждения.

Графика и звук

Что здесь можно сказать? Только одно: безукоризненно. Мелодий — с избытком, так что музыка, не в пример другим играм, абсолютно не давит, а, напротив, создает прекрасную игровую атмосферу. Но особенно тщательно проработаны звуковые эффекты! Вы слышите все: от звука захлопывающейся двери и выдвигания ящичка стола до



шума спускаемой в туалете воды и громогласных объявлений на всю больницу с просьбой не сорить.

SVGA engine не подает признаков "торможения" даже на стареньком P-166; удобный игровой интерфейс, который без всяких натяжек можно назвать интуитивно понятным... Словом, работа истых профессионалов.

Холодный душ

Позади первые сотни вылеченных и отправленных на тот свет пациентов, сумасшедшие очереди в туалет и землетрясения с эпидемиями. Пришло время посмотреть на игру слегка со стороны, чтобы беспристрастным взглядом отделить зерна от плевел.

В первые несколько дней знакомства с игрой я не обнаружил в ней ничего, что насторожило бы меня. Видимо, опьяняюще подействовало долгое ожидание, все тот же незабвенный стиль и безупречная графика. Но как бы долго ни длилась эйфория, рано или поздно наступает момент истины. Выше я рассказывал о том, что мне понравилось в игре, послушайте же теперь о том, что вызывает у меня неприятие.

Во-первых, по сравнению с Theme Park'ом в "Госпитале" ЗНАЧИТЕЛЬНО упрощено управление. Не считая расходов на покупку новых машин, деньги уходят только на зарплату, лекарства и обогрев. ВСЕ! Не предусмотрены даже траты на научную работу! Не говорю уж о дополнительных ассигнованиях на поддержание работоспособности кабинетов...



Далее. По каким-то абсолютно непонятным причинам вы можете учить врачей, не имея при этом возможности повышать квалификацию медсестер или секретарей.

Но главный изъян состоит, конечно же, в количестве кабинетов диагностики и лечения! Вспомните Theme Park. Сколько аттракционов там было? Правильно, свыше 40. А всевозможных магазинчиков, пунктов питания, деревьев и изгородей? Суммарно количество возможных построек переваливало за сотню! А чем "в ответ" может похвалиться Theme Hospital? Каких-то 10-15 кабинетов диагностики и столько же лечебных отделений. Большинство болезней лечатся банальным приемом лекарств!..

Кроме того, игра не очень хорошо сбалансирована. Возможность изменять стоимость лечения на деле абсолютно недоступна. Стоит вам хотя бы немного поднять цены за услуги, и пациенты напрочь откажутся платить... Куда там до гибкой системы изменения цен (от входных билетов до стоимости гамбургеров), что была в Theme Park'е!

А ситуация с акциями? Возможно, это и правильно: не директорское это дело торговать на Уолл-Стрите акциями. Но тем не менее. Акции всегда привносили в игру дополнительный интерес и азарт, заставляли взглянуть на конкуренцию абсолютно другими глазами...

И напоследок. Похоже, Bullfrog элементарно поторопилась с выпуском игры. А как иначе объяснить отсутствие возможности менять уровень сложности (наличествует только "Medium"), в силу чего играть до неинтересного просто. Нет и поддержки сетевой/модемной игры. Не успели? Будем ждать патчей?..



Приговор

И снова обращусь к прошлому. Сколько раз вы прошли Theme Park? Не помните? А я — аж пять раз. И это несмотря на то что игра не имела конца, и каждый раз приходилось начинать все сначала. Играть все равно было интересно, хотя ничего нового тебя уже не ждало. Ну а Theme Hospital... Не поймите меня неверно, мне нравится эта игра. Да, я ворчу на нее, но это ворчание отца на любимое дитя, которое когда-то подавало большие надежды, но, увы, не все из них смогло реализовать...

Нет, "Госпиталь" — замечательная игра, и вы многое потеряете, если не обратите на нее внимание. Но если вам хочется большего, то... лучше еще раз сесть за Theme Park. Право же, он и сейчас нисколько не устарел!

— Петр Давыдов

Системные требования:
MS-DOS 6.22: 486DX2/66, 8 Мбайт RAM, SVGA (1 Мбайт), 2-скоростной CD-ROM
Windows 95: Pentium 166, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 4-скоростной CD-ROM





Theme Hospital

★ Bullfrog

100% ГРАФИКА
100% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
89%

Возвращение блудного Reunion'а

*"Любовь нечаянно нагрянет... Когда ее совсем не ждешь... Ла-ла-лаа!" Отчего фривольные песни во время работы? От радости, друзья мои, от радости. Вот так, нежданно-негаданно новая игрушка **Imperium Galactica** от Digital Reality, опубликованная небезызвестной фирмой GT Interactive, оказалась на 101% клоном моего любимого Reunion. Того самого Reunion, продолжение которого вся сознательная геймерская общественность ждала аж с 1994 года, но которое так и не появилось. Прочь, грусть! Reunion вернулся!*

Немного истории

Подозреваю, что некоторые из читателей не имеют ни малейшего представления о том, что же такое Reunion, фактическим продолжением и развитием которого стала Imperium Galactica. Что ж, ликбез не помешает.

Reunion был создан в самом начале 1994 года группой молодых разработчиков, объединившихся в компанию Amnesty Design. Издателем работы выступила известная (тогда) Grandslam и не ошиблась. Игра удалась! В ней на редкость гармонично сочетались космическая стратегия, макроэкономическое



управление планетами, научные исследования и даже квестовые элементы. К неоспоримым достоинствам игры можно было отнести и на редкость "психологичный" сюжет.

Подчеркну: Imperium Galactica вовсе не Reunion 2. Это очень удачный клон, опережающий предшественника по всем статьям. Что изменилось? Два коренных отличия: игрок может лично командовать сражениями, а также участвовать в дипломатических переговорах. Как вы помните, в Reunion баталии происходили без участия игрока, и их исход зависел исключительно от мощности флота и армий, а также от личности вашего главнокомандующего. Что же касается дипломатии, то если раньше она сводилась к отдельным запрограммированным разговорам, то теперь свобода ваших действий абсолютна. Ну и, естественно, у новой игры совершенно иной сюжет. От него и оттолкнемся.

Сюжет

На задворках великой межгалактической империи назревает смута, и вы, лейтенант имперских ВС, направляетесь в "горячую точку", чтобы в кратчайшие сроки навести там порядок. Такова завязка игры. Но лишь завязка: по ходу дела будут происходить самые разнообразные события — как случайные, так и предусмотренные сюжетом. Кстати, команда вашего корабля также состоит из реальных людей, с которыми можно в любой момент вступить в общение. То же самое было и в Reunion...

Время действия — реальное

Все события в IG происходят в реальном времени. Ход времени можно ускорить, замедлить и даже приостановить, но избавиться от него — никогда.

В самой игре есть немного от RPG. Вы играете роль конкретного человека, который, буде на то воля судьбы и командования, получает новые звания и награды. Начав карьеру лейтенантом, вы вполне можете дослужиться до гранд-адмирала всех космических и планетарных сил империи. С каждым новым повышением список ваших полномочий серьезно возрастает. (Кстати, лейтенант не может вступать в переговоры с инопланетянами, руководить научными исследованиями, атаковать планеты врагов или колонизировать новые миры. Только — управление небольшим флотом и несколькими планетами.) Новые звания — это новые, более просторные и мощные корабли, по коридорам которых так приятно бродить, размышляя о бренности всего сущего



В коридорных отсеках.



(в свободное от работы время, конечно)...

Управление колониями

Разумеется, одной из первоочередных задач играющего будет колонизация новых миров, для чего вам понадобятся соответствующие колонизационные корабли. Но прежде чем начать космическую экспансию, следует навести порядок у себя дома, не так ли? Эта часть игры оставляет самые приятные чувства, настолько качественно все продумано и выполнено.

Прежде всего вам предоставляется право полностью застроить вновь открытую планету, причем список возможных сооружений к середине игры достигает небывалого разнообразия. Здесь есть все, начиная с жилых комплексов, продовольственных ферм, больниц, пожарных и полицейских отделений, банков, парков, стадионов и церквей и заканчивая энергетическими реакторами, фабриками, научно-исследовательскими



Некоторые из доступных строений.



центрами и многочисленными видами оборонительных сооружений. (В Reunion даже половины такого не наблюдалось.) Ну и, само собой, на возведение любого объекта требуется свое время (это знакомо).

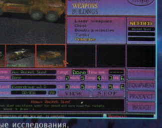
В отличие от того же Reunion, где вы должны были добывать всевозможные полезные ископаемые, список игровых ресурсов сократился до одной позиции. Это деньги. Казна пополняется в результате сбора налогов, причем их объем может варьироваться от нулевого до "деспотичного" (всего 7 градаций).

Некоторые из доступных технологий.

Помимо налогов немалую прибыль приносит и торговля, для чего существуют торговые флоты, курсирующие от планеты к планете по заданному вами маршруту.

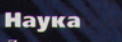
Отнимающая немало времени погоня за чистоганом все же не является самоцелью. Деньги прежде всего необходимо тратить на сооружение энергогенераторов, обеспечивающих электричеством колонию, фермы (производство еды) и больницы (забота о здоровье колонистов). Понятно, что сытое, здоровое и богатое население сможет принести куда больше налогов, чем бедное, больное и голодное. К слову, если мораль населения неудержимо падает, а налоги снижать не хочется, попробуйте построить церковь, стадион, центр отдыха или парк, которые, возможно, осчастливят ваших подданных.

Не ждите, что все встречающиеся вам планеты будут напоминать райский сад: на многих их них придется строить специальные сооружения, чтобы поддержать жизненный уровень поселенцев. Так, на пустынных планетах никак не обойтись без систем орошения, а в холодных арктических мирах на обогрев помещений расходуется значительно больше энергии, чем на других планетах.



Научные исследования.

Полагаю, вы будете приятно удивлены тем, что местные планеты вращаются вокруг своих светил: день постепенно переходит в вечер/ночь, и колония погружается во тьму. Душевно...



Наука

Древо научных исследований разделяется на пять больших ветвей: гражданскую инженерию, машины и корабли, компьютерные технологии, системы искусственного интеллекта и военные технологии. Для начала исследований по каждой из ветвей необходимо построить один из пяти соответствующих научных центров. Список открытий, которые предстоит совершить вашим ученым, не поддается перечислению: добрая IG позволяет разрабатывать новые типы строений, всевозможные виды вооружения, космические истребители и корабли, наземные танки, системы защиты...

На каждой планете можно построить центр только одного типа, но если количество колоний у вас невелико, допускается время от времени просто разрушать одни и возводить другие научные объекты. Естественно, чем больше исследовательских лабораторий одного вида имеется на планете, тем быстрее будут вестись соответствующие научные изыскания.

Производство

Любое из изобретений может быть внедрено/пущено в серию на профильном производстве. В игре имеются следующие заводы: для производства космических кораблей, оборудования, вооружения и планетарных строений.



Производство.

Каждый вышедший "с конвейера" объект представляется в виде 2D-проекции и 3D-модели (привет, Reunion!). Кстати, ограничение на постройку фабрик такое же, как и в случае с исследовательскими центрами: на одной планете может



располагаться производство только одного профиля.

Снаряжение кораблей

Любого серьезного космостратега порадует возможность по собственному выбору оснащать корабли практически любым вооружением. Благо, типов вооружения в IG — десятки, а количество доступных кораблей переваливает за сто. Словом, вы можете создавать практически уникальные суда, как это можно было делать в Master of Orion или MechWarrior.



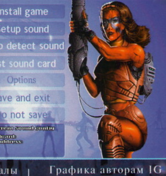
Структура корабля.



Небольшая часть карты Галактики.







Бой на планете.

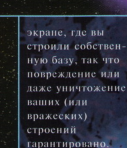
Системные требования:
486DX4/100 (лучше Pentuim), 16 Мбайт RAM, 65 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, MS-DOS 5.0+

Сражения

Итак, мы подошли к самому важному — к сражениям. Как уже говорилось, вы принимаете в них участие и полностью контролируете игровые события. Битвы происходят, как и все остальное, в real-time-режиме, но вы всегда можете остановить ход времени, подумать, отдать соответствующие приказы по перемещению и атаке и только затем возобновить течение игры.

Если битва проходила за планету, то после победы атакующие силы высаживаются на ее поверхности. Сражения происходят на том же самом экране, где вы строили собственную базу, так что повреждение или даже уничтожение ваших (или вражеских) строений гарантировано. Конечно, потом их можно восстановить, но на это уйдет некоторое время и куча денег. Не стоит забывать и о том, что в случае захвата вражеской колонии вам также придется ремонтировать поврежденные объекты, поэтому, атакуя, остерегайтесь превращать в развалины жилые кварталы или энергостанции. На защитные системы врага это, разумеется, не распространяется.

Бой в космосе.



Дипломатия

Чего больше всего не хватало в Reunion? Правильно, дипломатии. В IG эта опция реализована очень полно и умело. Вы можете заключать торговые соглашения, составлять политические альянсы, объединять силы против какой-либо "буйной" расы, объявлять войны... Всегда интересно знать, как решен вопрос "умасливания" соперника. Решен. В нескольких вариантах, в том числе путем перевода энной наличной суммы в качестве подарка (впрочем, подкуп помогает далеко не всегда — все зависит от того, как далеко зашла вражда).

Вот, собственно, и все. Нам осталось выяснить, как это выглядит, звучит, как играется в IG.

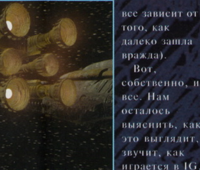
Дипломатические переговоры.

Графика авторам IG удалась на славу. Безупречно, и это так, поверьте. Игра "раскинулась" на 2 CD, очень плотно заполненных бесконечными видеозаставками, создающими прекрасную атмосферу. Нет претензий и к звуку. А равно и к интерфейсу: экраны доступны без проблем, переход из одного в другой не вызывает никаких затруднений, что особенно важно в real-time-игре.

Правда, аксакалы говорят, что игра эта ровно на один раз, то есть обладает нулевой "replayability". Что ж, жизнь тоже дается нам только единожды. И никто особенно не жалуется.

А если все же взгрустнется, всегда можно включить уровень сложности Hard...

— *Петр Давыдов*





Imperium Galactica

★ Digital Reality
★ GT Interactive

90% ГРАФИКА
89% ЗВУК
90% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
83%

Heroes of Might and Magic II:

хитрости малые, так себе и побольше

Предлагаемый вашему вниманию текст адресован в первую очередь тем игроманам, которые предпочитают сражаться с AI. Согласитесь, ведь это приятно чувствовать себя умнее железяки с 16 "мегами" мыслей на уме. Особенно славно исполнить стандартный сценарий на Impossible. Неплохо также выиграть кампанию на уровне черного дракона. Кто не знает — это за 300 дней и быстрее. Однако представленные ниже тактические уловки и стратегические тонкости могут быть полезны и при игре с человеком (особенно с тем, кто этот текст проигнорирует). Разбирать конкретные сценарии за недостатком журнальной площади вряд ли уместно, к тому же такой анализ снизит степень интереса к игре. Итак...



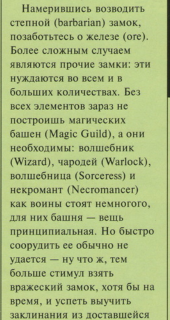
Как построить замок

ТАК ЧТО НЕЧА ГУБЫ ДУТЬ,
А ДАВАЙ СКОРЕЕ В ПУТЬ!
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ДЕЛО —
ТЫ УЛАВЛИВАЕШЬ СУТЬ?

Если вы начинаете стандартный сценарий на Impossible, то знайте: враги здорово опережают вас в развитии. Ведь у них есть все, что нужно, а у вас — ничего. Единственный способ причислить себя к классу собственников — набрать как можно больше шахт, лесопилок и иных ценностей. Если таковых вблизи нет — приходится или скакать за ними далеко-далеко, или брать штурмом чужой замок, уповая на трудолюбие супостата, который не мог не приготовить для вас хорошо оборудованное и обжитое местечко.



В некоторых сценариях это попросту единственный выигрышный ход. Причем в первую очередь надо собирать ресурсы, стратегически важные для развития. Например, для рыцарского (knight) замка таким ресурсом является дерево. Неситесь к лесопилке, не жалея копыт. Без дерева вы застопорите себе все развитие, поскольку без него не будет ни оружейной мастерской (Armory), ни арены (Jousting Arena), ни собора (Cathedral). (Учтите также, что дерево надобно и для модернизации (upgrade) всех перечисленных объектов.)



Намерившись возводить степной (barbarian) замок, позаботьтесь о железе (ore). Более сложным случаем являются прочие замки: эти нуждаются во всем и в больших количествах. Без всех элементов зараз не построишь магических башен (Magic Guild), а они необходимы: волшебник (Wizard), чародей (Warlock), волшебница (Sorceress) и некромант (Necromancer) как воины стоят немногого, для них башня — вещь принципиальная. Но быстро соорудить ее обычно не удается — ну что ж, тем больше стимул взять вражеский замок, хотя бы на время, и успеть выучить заклинания из доставшейся магической башни.

Не рекомендуем строить на первых порах таверну и воровскую гильдию (Thieves Guild), если только их отсутствие не тормозит сооружение чего-то жизненно важного. Оборонительные объекты (а именно дополнительные башенки для стрельбы (Right and Left Turret) и ров (Moat) основывайте только при веских резонах непосредственной угрозы вашему замку, да и то — критически это важно лишь в том случае, если сдача замка означает проигрыш всей игры (есть такие сценарии). То же относится и к специальным замковым сооружениям: скажем, для рыцарского замка это фортификация (Fortification), позволяющая дольше сопротивляться вражеской баллисте. При случае не забудьте воздвигнуть статую, которая увеличит ваш доход, и рынок (Marketplace), особенно ценный при недостатке какого-либо ресурса, в том числе и денег. Иногда рынок представляет собой единственное средство выжить, поскольку в игре имеются сценарии с предусмотренным жестким дефицитом ресурса (ресурсов).



Как "накачать" героя

РАЗДОБУДЬ К УТРУ КОВЕР —
ШИТЫЙ ЗОЛОТОМ УЗОР!..
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ДЕЛО, —
РАСШИБИСЬ, А БУДЬ ДОБЕР!

Первое средство тренировок — "денежные" сундуки. Брать деньгами можно, но только тогда, когда отсутствие звонкой монеты сразу же ведет к проигрышу (например, если неприятель угрожает отобрать все, и только недостаток финансов не позволяет вам набрать требуемое войско). Разумеется, наращивать мускулы и мозги надо тому (тем), кто потом, по вашему тонкому замыслу, побежит крушить вражьи бастионы и бить лицо оппоненту. Имейте в виду, в сундуках иногда вместо денег будут лежать артефакты.

Вторым по значимости средством "накачки" являются боевые действия. Если вы не уверены в силах своего героя, лучше тренироваться на вражьих замках, но без героя внутри. Это гарантирует вам весьма умеренное противодействие (конечно, если предусмотрительная железяка или ваш визави не оставили чудовищной величины гарнизон).



Весьма полезно улучшить способности героя, заглядывая по пути во всяческие палатки, башенки, зданьица и сарайчики.

В HMM 2 крайне важны добываемые вами и вашими соперниками артефакты. В отличие от первой части игры, эти штуковины далеко не всегда представляют ценность, есть даже три откровенно вредных артефакта. Разумеется, наиболее



желаемые — те, что увеличивают атакующую или защитную способность (Attack/Defense Skill), магическую силу (Magic Power) или знания (Knowledge). Два последних параметра, впрочем, требуют применения с разбором. Скажем, нет толку давать страшную магическую силу рыцарю, чьи знания позволят ударить молнией всего лишь раз. И вообще артефакты боевого назначения лучше всего сосредотачивать в руках главного героя, которому и предстоит совершать большую часть подвигов.

То же относится к артефактам, увеличивающим скорость перемещения героя. Исключение составляет лишь резвость на воде, которая в большинстве случаев совершенно не нужна. Перегружать главного персонажа артефактами не стоит: если он действительно "качок" и крушит всех подряд, вы очень скоро убедитесь, что котомка его далеко не бездонна. И уж точно надо отдавать второстепенным героям артефакты, создающие материальные блага (всякие сумочки и торбочки, подпитывающие вас ресурсами). Само собой, такие герои должны отсиживаться в тылу.

Если ваш главный — рыцарь или варвар, для него крайне желательно иметь высокую мудрость (Wisdom), позволяющую разучивать заклинания с верхних (начиная с третьего) этажей магической башни. Иногда это сделать не удается, но попробовать надо. Рецепт такой: всякий раз, когда в результате ваших геройских поступков вас повышают в чине, надо брать или начальный (basic) уровень мудрости, если таковой дают, или более высокий уровень чего-то такого, если предоставляют на выбор его или что-то начальное. И так до тех пор, пока не выпадет мудрость. А уж ее вы рано или поздно "подтяните" (если доживете). Имейте в виду, что без наивысшей (expert) мудрости не удастся воспользоваться крайне полезными заклинаниями, увеличивающими скорость перемещения, — протяженной дверью (Dimension Door), воротами в город (Town Gate) и порталом в город (Town Portal). Последнее, впрочем, встречается исключительно редко, но зато имеются сценарии, в которых без первого заклинания просто нельзя выиграть. Кроме того, без таких ускорителей вам не пройти с высокой скоростью кампанию.

Как вести бой

ТЫ ЧАВОЙ-ТО САМ НЕ СВОЙ,
НЕ РУМЯНЫЙ, НЕ ЖИВОЙ!
АЛИ ШВЕД ПОД ПЕТЕРБУРГОМ,
АЛИ ТУРОК ПОД МОСКВОЙ?..

Очень важный элемент HMM 2 — драки. Можно пройти всю игру, ничего не построив, нельзя пройти ни одной, не подравшись хотя бы раз. И бить врага надо с большим умением. Хитрый злодей, руководимый ОЧЕНЬ хитрым AI, обязательно постарается сбежать с поля боя, когда почувствует, что эндшпиль складывается не в его пользу. А это плохо по многим причинам. Во-первых, это доказывает вашу некомпетентность в тактике, во-вторых, вы зарабатываете меньше очков (Experience), в-третьих, коварный негодяй, убегая, прихватывает с собой все свои артефакты, которые в случае полной и окончательной победы стали бы вашими, да еще может впоследствии возродиться в чужом замке со всеми же фенечками. Короче, брать нужно тепленьким, но не живым. Кстати, если припрет, убегайте сами. Разумеется, бить врага желательно без потерь. Уверяем, войска бывают лишними очень редко.

ТЫ БАШКУ СЕБЕ ПРОДУЙ,
ДА ПОТЩАТЕЛЬНЕЙ КОЛДУЙ.
НАШ СТРЕЛЕЦ, КАК ОКАЗАЛОСЬ,
НЕ ТАКОЙ УЖ ОБАЛДУЙ!..

Для доброй победы над рыцарем или варваром крайне полезно заклинание ослепления (Blind). Накладывать (cast) его нужно на ту группу, которая кажется вам наиболее опасной. Учитывайте при этом очередность ходов: например, если у вражины группа троллей и группа орков, ослепляйте троллей. Орки стреляют последними, к этому моменту ваши стрелки успеют их прихлопнуть или хотя бы ослабить. Заметьте, что ослепление изменяет и порядок ходов, следовательно, лишив зрения передовых, можно отложить ответное вражье заклинание. Если у противника осталась только одна группа, применив ослепление, вы можете большей частью достичь того, что он уже не сбежит.

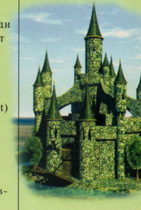
То же относится и к заклинанию паралича (Paralyze); оно, правда, дороже по мане (mana), но зато парализованное войско, в отличие от ослепленного, не дает сдачи, когда его хватят в ближнем бою. В принципе, заклинания берсеркера (Berserker) и гипноза (Hypnotize) тоже перехватывают управление у врага, но очень уж они дороги, да и неэффективны к тому же, поскольку после первого же столкновения обработанной группы с другими заклинание теряет силу.

Если наличествуют хорошие магические способности, можем смело рекомендовать заклинание оживления (Resurrect), которое действует только до окончания битвы, или истинного оживления (Resurrect True), дающее возможность и в дальнейшем использовать воскрешенные войска. Если ваша армия родом из некромантского замка, аналогичное действие оказывает заклинание оживления мертвых (Animate Dead). Но имейте в виду, уровень мудрости должен быть соответствующим.

МНЕ БЫ САБЛЮ ДА КОНЯ —
ДА НА ЛИНИЮ ОГНЯ!
А ДВОРЦОВЫЕ ИНТРИЖКИ —
ЭНТО ВСЕ НЕ ПРО МЕНЯ!

Значительно сложнее бой с мастером колдовских штучек, если вы, то бишь ваш герой, лихой рубака, но слабоваты в уме. Ваша победа единственно в скорости. Бесполезно лупить молнией (Lightning) или иными боевыми средствами. Большого вреда вы супостату не причините, а маны у вас и без того мало. Лучше попробуйте применить простенькое, но во многих случаях полезное заклинание скорости (Haste), чтобы ваша боевая группа поскорее вступила в сражение. Неплохо также кинуть заклинание замедления (Slow), к примеру, на вражью леталку. Мало того, что она не долетит и, следовательно, не свяжет боем ваших стрелков, она еще переместится в очереди ходов подалее, а это может быть тоже существенно. Если рубка в полном разгаре, можно бросить благословение (Bless) или кровожадность (Blood Lust) на ту из ваших групп, что помощнее. Это обеспечит вам хоть и небольшую, а все приятную прибавку в силе удара.

Особый случай представляют драки, в которых участвуют драконы. Они, как известно, устойчивы к



магии вообще. Поэтому, если вы бьетесь против них, не жалейте сил — обижайте прежде всего именно драконов. При малейшей возможности кидайте заклинание драконоборства (Dragon Slayer) на наиболее сильную группу. Как только вы избавитесь от этих мерзких тварей, дело пойдет веселее. Уж тогда можно использовать и ослепление, и паралич.

Если же драконы на вашей стороне, можно (при наличии достаточных магических силенок) использовать следующий прием. Оставьте только одних драконов и бейте заклинаниями, которые, по идее, крошат своих и чужих. К таковым относятся в первую очередь армагеддон (Armageddon), элементальный шторм (Elemental Storm), цепная молния (Chain Lightning). Драконов же желательно беречь, так как они не восстанавливаются, и если вы их потеряете, то не сможете использовать вышеприведенный пример боя без утрат со своей стороны.

Как изловить вражеского героя

Да послам давай хоть яд —
на халяву все съедят!..
Может, он и безопасный,
но пущай за ним следят.



Располагая личностью ужасающей силы, надлежит умело использовать такие превосходные качества. Наипервейшей угрозой для вас являются не замки, а герои.

Чрезвычайно полезно (хотя редко встречается) заклинание опознания героя (Identify Hero). Оно дает точные данные о всех параметрах, а также о количестве войск. Мало того: можно по косвенным признакам судить о наличии у неприятеля нужных артефактов. Например, перед вами чародей, а у него страшной силы удар и такая же защита. Ясное дело — чем-то обзавелся, его и надо крошить. Очень неплохо также проследить за вражескими героями, когда те берут какой-то артефакт. Далее запоминаете имя и объявляете сезон охоты. Пристально надо следить за теми, кто проявляет необычную ходкость. Эти крайне опасны, они первые кандидаты на отстрел.

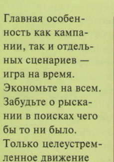


Отличным приемом является "ловля на живца". При этом вы пользуетесь тем, что компьютер играет против вас "на лапу". Он, в отличие от вас, всегда знает, насколько ваш замок защищен. Имея под боком объект для уловления, вы оставляете замок пустым. Вражеская алчность требует немедля отобрать этот объект "за так". Тут-то жадность и карается. Имейте в виду, из замка никто сбежать не может. Это, кстати, и к вам относится. Если ваших войск недостаточно для успешного штурма, а упускать вражину вам не позволяет воинская честь, встаньте прямо против входа в замок. Выйти без боя недруг не может и, скорее всего, попробует вас на прочность. А вам только того и надо — ведь он покинет замок не с полным набором войска, да и сражение произойдет в чистом поле.

Вариантом "ловли на живца" может служить подсовывание под удар ненужного вам героя (а главный дежурит неподалеку). Следите только, чтобы противник, скушавши вашего второстепенного, не попытался уклониться от встречи с главным. Имея средства для повышения резвости, он сможет это сделать.

Время — деньги, или Как попасть в Пантеон славы

Не управишься к утру —
в порошок тебя сотру,
потому как твой карахтер
мне давно не по нутру.





Главная особенность как кампании, так и отдельных сценариев — игра на время. Экономьте на всем. Забудьте о рыскании в поисках чего бы то ни было. Только целеустремленное движение вперед позволит вам по окончании игры занять пристойное место на подиуме героев. Если же вы проявите неуемную жадность и сверхповышенную осторожность, то, даже будучи очень крутым, вы рискуете получить статус не выше гоблина. А это грустно.

Поэтому среди прочих важных артефактов более всего ценятся те, что позволяют вам увеличить ходкость. И если даже их охраняют суровые ребята (вроде драконов и т.п.), есть полный резон положить там часть своих войск, но раздобыть необходимый объект.



Принимая вышесказанное в расчет, необходимо отметить, что при повышении ваших навыков надо уделять должное внимание тем, которые увеличивают скорость передвижения (Pathfinding — передвижение по пересеченной местности и Logistic — передвижение по дорогам).

Скромно надеемся, что вышеперечисленные советы не помешают вам стать великим полководцем, стратегом и интендантом. Спасибо за внимание.

— Сергей Алексеев, Александр Федотов

Примечание: все эпиграфы взяты из "Сказки про Федота-стрельца, удалого молодца" Леонида Филатова. Разумеется, с любезного молчаливого непротивления автора.

Симуляторы

<Comanche III>
<The Need for Speed II>
<F/A-18 Hornet 3.0>

"Хорнет". Какое изящество!

90



Comanche III "К совершенству можно стремиться сколько угодно — он все равно недостижимо. Можно и не стремиться. Но NovaLogic все же старается: третий "Команч" превосходит своих предшественников по всем показателям."

96



F/A-18 Hornet 3.0
"Реалистичен, но не очень сложен, краси но не помпезен. Можно сказать, что он является продолжателем славного дела Retaliator'a и F-19 Stealth Fighter — на качественно новом уровне."

93



The Need for Speed II
"...назвать NFSII бесспорным хитом довольно сложно: в придачу к собственным недостаткам игра имеет сильных конкурентов."

86



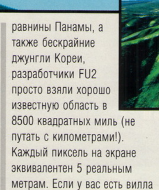
Flight Unlimited II
"Графика заставит вас усомниться в виртуальности происходящего. Как и первый Flight Unlimited, FU2 порази игрока потенциалом, который скрыт недрах обычной настольной писишк

"Весело и вкусно"

Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ****.*

Сделать симулятор, удовлетворяющий именно такому требованию, решили специалисты из Looking Glass. Ясно, что новая игра неизбежно получит название **Flight Unlimited 2**.

Что принесет нам новый "Безграничный полет"? Начнем с поразительной точности ландшафта, который фотографически отражает уголок родной американской землицы в окрестностях города Сан-Франциско. Вместо того чтобы рисовать пресловутые холмы и



равнины Панамы, а также бескрайние джунгли Кореи, разработчики FU2 просто взяли хорошо известную область в 8500 квадратных миль (не путать с километрами!). Каждый пиксель на экране эквивалентен 5 реальным метрам. Если у вас есть вилла в упомянутом районе, то вы непременно найдете ее!

Следующим пунктом в длинном списке новых примочек стала система VFR (Visual Flight Rules), что в переводе на простецкий русский означает "полет на глазок". То есть пилот ориентируется не столько по приборам, сколько по проплывающему под крылом пейзажу. Звучит неправдоподобно, но 90% летунов на небольших частных самолетах именно так и поступают. Вы с легкостью можете придерживаться основных магистралей или, скажем, линий электропередачи. Боюсь, что в MSFS вы таким способом далеко не улетите...

Если уж речь зашла о серьезных гражданских авиасимуляторах, то необходимо заметить, что вторая часть Flight Unlimited будет именно таковой (в отличие от оригинала, не выделявшегося серьезностью). Вам придется действовать именно так, как это делает рядовой гражданский пилот. Игрок столкнется с теми же проблемами, которые поначалу так пугают новичков, севших за штурвал в первый раз: обмен сообщениями с землей и башнями слежения, изменение полетного плана (надо уступать дорогу пассажирским лайнерам), умение разбираться в типах полос...

Если сравнивать с продолжением, старый Flight Unlimited, право же, кажется сильно урезанной демо-версией. В новом симуляторе вы сможете полетать на пяти очень известных аппаратах — это Cessna 172, Piper Arrow, Beech Baron, Beaver Seaplane образца 1948 года и, наконец, легендарный P-51D Mustang.

Более того, вашему вниманию будут представлены около 25 сценариев, очаровательно названных авторами "приключениями". Среди заданий вы обнаружите посадку на авианосец, полет "вслепую" в штормовую погоду — всего не перечислишь. Ну а если приключения кончились, то в игру вступает редактор миссий. Он легко составит для вас задание по вкусу, десантируя вас в любую точку карты, на любой высоте и "разбрасывая" по окрестностям до 400 самолетов, которые усиленно занимаются своими делами. Разумеется, вы сможете подстроить время дня и погоду под свое настроение. Ну а рисковые парни смогут даже ограничить количество топлива на борту — скажем, до пяти минут полета.

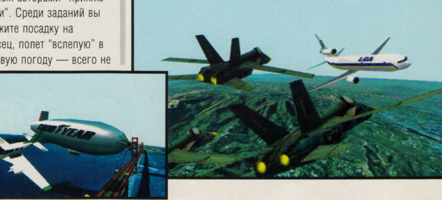
Пользователю придется не только изучить "правила летного движения", но и вникнуть в специфический сленг авиаторов. Без него вы просто не сможете понять, что от вас требует диспетчер. Ах, да! Игрок должен будет подтверждать получение сообщения и собственноручно вводить запросы. Напоминает обычный multiplayer chat-режим, но с одной оговоркой: придерживайтесь правильной терминологии. Разные операторы не будут уподобляться попугаям, в один голос повторяя одни и те же фразы. Разработчики разумно варьируют словарный запас компьютерного собеседника. Что приятно, диспетчер действительно сможет вам помочь в трудной ситуации, корректируя ваш курс, скорость и прочее. Вы никогда не останетесь один на один с железным монстром, который все время норовит упасть на землю.

Впрочем, вся это болтовня была бы пустой, если бы авторы игры не позаботились об аккуратнейшем моделиро-



вании всех 48 аэропортов, находящихся в Bay Area. Ребята потратили уйму времени на изучение загруженности каждого из них, так что летавшие в окрестностях Сан-Франциско пилоты окажутся в очень знакомой, если не сказать родной, обстановке. Тем более, что все полосы размечены с учетом необходимой скорости захода на посадку, пометок касания и отрыва от земли, а также указаний для рулежки. Плюс — в игре с поразительной точностью расставлены маяки, расположенные на территории всего района. Они становятся незаменимы, если вы решили воспользоваться ILS (Instrument Landing System).

Как вы понимаете, в своем стремлении к реализму спецы из Looking Glass не могли обойти вниманием пять самолетов, предоставляемых игроку. И в самом деле —



программистам помогает пилот ВВС США, пилотировавший F-16 в Боснии (не пугайтесь, не тот, что был сбит и несколько дней жил на болотах).

Графика заставит вас усомниться в виртуальности происходящего. Как и первый Flight Unlimited, FU2 поразит игрока потенциалом, который скрыт в недрах обычной настольной писишки. Вы сможете полетать над и под мостом Golden Gate, покружить над Алькатрасом. Поразительно, но художники



Looking Glass не пропустили ни одного здания в центре Сан-Франциско, имеющего больше 10 этажей. Сложная система рендеринга убирает большинство плоскостей, как только вы удаляетесь. Таким образом программисты смогли достичь не только поразительной скорости графического engine'a, но и обойтись без эффекта "внезапного появления". Этот трюк знаком многим пользователям: по мере приближения подробности ландшафта внезапно появляются на глазах у изумленной публики.

Сожалеем, но вы не сможете увидеть подобное в FU2 — все объекты можно разглядеть издалека, они постепенно увеличиваются по мере вашего приближения к ним. Заметьте, это касается ВСЕХ без исключения деталей. Не забудьте про погоду! Все ее капризы отображаются на вашем мониторе с удивительным правдоподобием: вплоть до стекающих по лобовому стеклу капель воды. Игра будет поддерживать большинство существующих 3D-акселераторов, хозяева которых могут по праву считаться счастливчиками. Чего только стоит туман (а может — смог?), который будет плотным облаком окутывать SF! Да что говорить, когда даже звуки двигателей записаны с реальных образцов! Этот симулятор надо видеть/слышать/осязать...



Что касается обещанного "веселья", то разработчики припасли немало сюрпризов, большинство из которых они решили приберечь до выхода симулятора. Впрочем, вот пример: если вы пересечете границы дозволенного и появитесь в зоне военной авиабазы, не успеете вы оглянуться, как на каждом вашем крыле окажется по F-16. Если же вы попытаетесь удрать от них, они вполне могут послать вам вдогонку Sidewinder или прошить вашу птичку из бортового "Вулкана". Крупные коммерческие авиакомпании, названия которых изменены (впрочем, узнаваемо), также не будут очень вежливы. Либо вы уступаете дорогу, либо... Сами узнаете. Художники и программисты лишь хвастаются, что они сотворили самые реалистичные и красивые взрывы. А значит, у вас есть над чем поразмыслить.

Чтобы вы не огорчались своим заключением в пригородах Сан-Франциско, уже летом, после выхода игры Looking Glass выпустит серию add-on'ов. Авторы имеют далеко идущие планы насчет Вашингтона и Бостона со всеми их достопримечательностями, монументами и памятниками. Команда также надеется выпустить серию отдельных сценариев, которые перенесут игрока на территорию национальных парков, где он будет по горло занят розыском и спасением людей, а также тушением лесных пожаров. "На добавку" будет и поддержка multiplayer-режима и уже обещанных 3D-акселераторов. Ну а пока готовьте мощный "Пентиум" и быструю видеокарту — игра идет исключительно под Windows 95.



Собачья драка

Фирма Parsoft, хорошо известная нашим яблочным собратьям, недавно дебютировала на PC-рынке с переделкой своего "макового" симулятора A-10 Attack! Попытка была не слишком удачной, но разработчики не теряют надежду. Наоборот, они смотрят в будущее с заметным оптимизмом. Надо отметить, что у них есть все основания для подобного поведения. Их новый боевой авиасимулятор **Screaming Demons Over Europe** обещает стать любимой игрушкой всех фанатов Второй мировой. Игра предложит на ваш выбор девять истребителей и бомбардировщиков производства США, Германии и Англии. Среди них P-38, B-17, Focke-Wolf, Messerschimdt. Пятидесяти (50!) миссий вполне достаточно, чтобы вы стали асом ближнего боя. Несмотря на то что задания будут по большей части выдуманные, выполнять их придется над реальными местами сражений — Ла-Маншем, Германией и Северной Африкой.



Что сразу выделяет "Демонов" из списка себе подобных, так это удивительная графика, очень близкая к тому, что дают настоящие 3D-акселераторы. Красиво прорисованная земля проносится мимо в то время, пока вы на предельно низкой высоте огибаете препятствия, ныряете в глубокие каньоны, а взрывы зенитных снарядов на мгновение ослепляют вас. Полетная модель для этого симулятора была в разработке целых пять лет. В ней учтено все: взрывающиеся здания, горящие самолеты и даже отваливающиеся куски фюзеляжа, которые, падая, строго подчиняются законам физики, вовсе не следуя одинаковому, наперед заданному алгоритму.

Модель полета самого истребителя или бомбардировщика также изменяется в зависимости от характера и количества полученных повреждений. Учитывая складывающуюся ситуацию, вы можете выбирать — либо попросить курс до аварийного аэродрома, либо с визгом и скрежетом приземлиться "на брюхо" на ближайшем фермерском поле.

Несмотря на все сказанное, авторы игры отмечают, что излишек реализма неизбежно сделает игру слишком сложной и скучной. Именно поэтому были введены некоторые плавные ограничения, не позволяющие пользователю взорвать себя в самолете, выжав из последнего полные обороты после впрыска нитро-оксида. Словом, управление движком было упрощено. Настоящим пилотам приходилось испытывать огромное количество трудностей именно из-за капризов мотора. Такое решение разработчиков Screaming Demons поможет вам сосредоточиться не на управлении самолетом, а на ведении воздушного боя. Вот где настоящее веселье! В отличие от современных летунов, могущих полагаться на огромное количество дисплеев, обнаруживающих противника задолго до того, как вы сможете это сделать визуально, летчики Второй мировой могли полагаться исключительно на свое зрение и сноровку. А значит, придется и вам. Графика располагает — вы сможете увидеть цель издалека.

Что очень важно, Screaming Demons изначально создается в расчете на коллективную игру. Любители симуляторов смогут вылетать на задание целыми эскадронами, воюя вместе или порознь — друг против друга.

Игра издается фирмой Activision и ожидается к октябрю 1997 года.

Назад, в Корею

Компания Virgin, решив наконец-то заняться серьезными авиасимуляторами, разрабатывает игру **Sabre Ace** из своей новой серии Virgin Ace. Игра затрагивает с неудовольствием вспоминаемую американцами тему войны в Корее (следующий симулятор серии — Phantom Ace —



пойдет дальше, перенося нас во Вьетнам). Несмотря на то что в названии данной игры упоминается лишь широко известный F-86F Sabre, вы имеете шанс полетать и на других самолетах той эпохи: F-51 Mustang (значительно модифицированный вариант), F-80 Shooting Star, МиГ-15, Як-9.

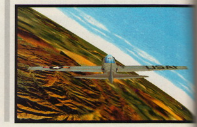
Sabre Ace не будет содержать столь привычного режима кампаний. Вместо этого вы будете снабжены солидным запасом отдельных сценариев, которые (внимание!) сможете пройти за любую из участвующих сторон. Например, вы можете как охранять транспортный самолет, так и возглавлять крыло в надежде сбить его. Симулятор рассчитан в основном на опытных игроков, но все-таки содержит немало изменяемых опций, делающих его доступным и для новичков в летном деле.

Насколько же реалистичен Sabre Ace? Некоторые уверенно скажут, что слишком. Вам грозят дневные и ночные вылеты, отвратительная штормовая погода и, наконец, совсем не простой AI, толково управляющий самолетами противника. Карта Корейского полуострова воспроизведена довольно точно, хоть и не в деталях. При желании вы легко можете долететь до Японии — разумеется, в том случае, если хватит керосина. Скоротать скучный полет до цели и обратно поможет "автопилот", который также ускоряет течение времени. К сожалению, вам действительно придется изучать основы навигации, чтобы попасть в желаемую точку. Sabre Ace не намерен давать каких-либо поблажек. К счастью, первые миссии вы будете выполнять в качестве ведомого, поэтому ваша задача — не потерять лидера из поля зрения. Учитывая, что в настоящих боевых миссиях самолеты обязательно идут до цели в строю, авторы смягчились и сделали послабление для новичков: фальшивый автопилот, который сможет автоматически держать вас в строю. Наконец, предусмотрена целая серия тренировочных полетов, которые помогут вам научиться командовать крылом в бою.





Ожидаемые системные требования игры — P133, 16 Мбайт памяти, двухскоростной CD-привод. Предусматривается и поддержка некоторых 3D-акселераторов с тем, чтобы обеспечить максимальную производительность на высоких графических разрешениях. Вы сможете участвовать в коллективных сражениях по сети и "Интернету". К сожалению, многие вещи в данном проекте еще не определены, поэтому точная дата выхода симулятора до сих пор неизвестна.



Симулятор + стратегия

Последние несколько лет симуляторы практически не изменялись. Это утверждение. Значительно улучшилась графика, куда более реалистичней стала модель полета, но идея осталась прежней. Миссии все те же, что и во времена знаменитого F-19. Видимо, именно по этой причине Eidos Interactive решилась на интересный эксперимент: смесь настоящего симулятора и стратегии в реальном времени!

Разумеется, прежде всего **Flying Nightmares 2** — это серьезный авиасимулятор. Он включает в себя кампанию из 24 миссий, вынуждая игрока участвовать в конфликте США и Кубы. Не беспокойтесь, не на стороне Кубы! Вы сможете летать как на всемирно известных "Хариерах" (Harrier), так и на вертолетах Cobra.

Физическая модель последних передана очень точно. Cobra подвергается действию "эффекта земли", а также легко входит в stall при неверном положении лопастей несущего винта. Harrier также довольно реалистичен, но авторы решили немного упростить его полетную модель из-за ее заведомой сложности. К примеру, радар этого самолета вертикального взлета и посадки имеет 25 различных режимов работы. Сами авиаторы признают, что используют максимум 10. Отсюда — разумное количество режимов в симуляторе. Flying Nightmares 2 предельно точно отображает и поведение всех систем вооружения. Так, подобающим образом ведет себя Sidewinder, получивший свое название за неровный, словно пьяный, характер полета.

Трехмерный engine, используемый в FN2, оптимизирован для применения 3D-акселераторов на достаточно быстрых машинах. Результат — невероятно высокий frame rate при разрешении 640x480 с 65535 цветами. Он поддерживает как Direct3D, так и прочие пакеты. Кроме того, на свет появится MMX-версия симулятора. Этот вариант engine'а будет давать некоторые преимущества, но не сможет соревноваться с 3D-акселераторами.

Что касается звукового оформления, то FN2 с успехом использует технологию Q-Sound, дающую великолепный "объемный" звук. В числе звуковых эффектов даже эхо!

Ну а что идет вторым пунктом? Правильно, стратегия. Ядром Flying Nightmares 2 является стратегическая игра в реальном времени. Она дает игроку довольно полный контроль над происходящим в бою. Простой "point & click"-интерфейс, возможно, напомнит C&C, но есть и солидные отличия: выбор команд гораздо более широк — передвигаться, атаковать, окопаться, притаиться, броситься в атаку, сопровождать и охранять, защищать и объединять силы. Графическое отображение боя предельно упрощено, но математический обсчет происходящего очень сложен. Как результат, стратегическая часть игры не будет столь быстротечна и красива, как C&C, зато обещает быть куда более реалистичной. Вы сможете объединять отдельные отряды в ударные группировки — они будут строго подчиняться коллективной тактике. Существует и AI, помогающий руководить вашими войсками. К примеру, отряды будут автоматически атаковать противника в случае непосредственной угрозы, но вы всегда сможете отменить этот приказ.

Одной из интересных новинок является зона видимости для воздушных юнитов. Harrier, обладая достаточно большой скоростью, может проскочить мимо притаившегося отряда неприятеля. С другой стороны, Cobra почти наверняка обнаружит его. Ну а если глупые солдаты вздумают открыть по вам огонь, то их обнаружение неминуемо.

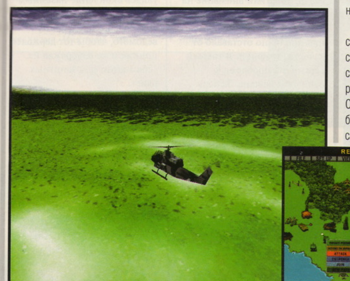
Это правило очень здорово стыкуется со стратегической стороной дела. Разработчики советуют высылать пехотинцев-разведчиков в нужную область. Оттуда они смогут наводить (в буквальном смысле) ваши самолеты и вертолеты на ничего не подозревающую цель. Кроме доступных в симуляторе аппаратов, в стратегической игре вы обнаружите весь спектр родов войск: танки M1A1, артиллерию, бронетранспортеры, несколько



видов пехоты, джипы, оснащенные "Стингерами", транспортные вертолеты, постановщики помех и даже военных инженеров.

Очевидно, что подобная игра не сможет обойтись без Internet multiplayer-режима. Один из игроков начинает, а к нему присоединяются до 16 человек, могущие появляться и отключаться в любое время. Условия победы варьируются — от наибольшего количества kill'ов до уничтожения вражеского КП. Команд всего две: синие и красные. Игра всегда начинается со стратегической части, но вы в любой момент можете поселиться в любой "Кобре" или "Хариере2. Игроки могут посылать друг другу сообщения и отдавать команды. Так, если кто-то задал новую миссию тому вертолету, в котором в данный момент времени находитесь вы, то сообщение о приказе высветится у вас на экране. Очень забавно.

Как вы понимаете, фирме Eidos придется изрядно попотеть, чтобы удовлетворить одновременно "фанатов полетать" и любителей стратегического мышления. Обе части игры должны быть высококлассными — только в этом случае гибрид добьется успеха. Что получится, мы, вероятно, узнаем этим летом.



Game.EXE НАШ ВЫБОР

Тот самый "Команч"!



Итак, произошло событие, которого ждали все – кто с иронией, а кто – в предвкушении очередного чуда.

*Вышел третий **"Команч"**. Тот самый. На него возлагались очень большие надежды. В первую очередь они были связаны с новым графическим "движком" Voxel Space 2 (который должен дать двенадцатикратное усиление разрешения), режимом SVGA и вещью, которую разработчики скромно называют "realistic flight model".*

И, что самое интересное, NovaLogic выполнила все свои обещания! К рассмотрению результатов этого выполнения мы сейчас и перейдем. С чего начать? Ясное дело, с графики.

Красотища

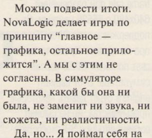
В жизни бывает всякое. Случается и такое, что игра получает в нашем журнале стопроцентный рейтинг по графике. Но в этот раз было доподлинно известно, что так произойдет еще ДО того, как будет запущен Comanche III (потом просто пришлось убедиться, что предчувствия не обманули). Все эти красоты описывать бесполезно. Надо видеть. Но я все же отмечу некоторые подробности. Облака не просто красиво нарисованы — они еще и движутся! А звезды мигают. На базе вращаются радары и развевается ветровой "конус". Над морем летают чайки. Но до подлинной гениальности мастерство специалистов NovaLogic доходит при изображении полупрозрачных предметов, таких, как вращающийся вертолетный винт, столбы дыма или облака (кстати, здесь присутствует довольно редкое для вертолетного симулятора явление: можно пролететь через облака).

Есть, наверное, и некоторые неудачные моменты, например, разрушение строений, показанное крупным планом, но в этих случаях можно спокойно принять мысль о том, что играющий просто мгновенно избаловался и требует от игры уже телевизионной графической достоверности. Действительно, нельзя же все сразу!

Разрешение в самом деле усилилось. Из кабины вертолета отдельные вокселовские "кирпичи" практически неразличимы. Они становятся видны лишь при "взгляде на цель", но в этом случае, при наличии воображения, их легко принять за естественные неровности почвы.

Игра поддерживает несколько разрешений, от 320x200 до 640x480, причем на Pentium 100 в низком разрешении и с полной детализацией не тормозит абсолютно, а в высоком — замедляется приемлемо.





Видимо, поддерживать еще более высокие видеорежимы просто нет смысла, ибо размеры "кирпичей" все равно сохранятся.

Можно подвести итоги. NovaLogic делает игры по принципу "главное — графика, остальное приложится". А мы с этим не согласны. В симуляторе графика, какой бы она ни была, не заменит ни звука, ни сюжета, ни реалистичности.

Да, но... Я поймал себя на том, что, пройдя миссию, обязательно смотрю playback, причем иногда и не по одному разу. А насмотревшись, бросаюсь проходить следующую. Так и есть, графика не может заменить ни одной из вышеперечисленных вещей — но она ведь и не заменяет.

Она завораживает — этого достаточно.

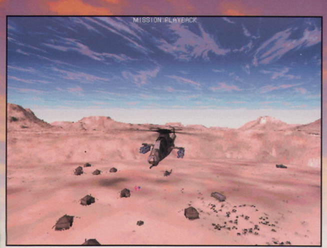
Долби все вокруг!

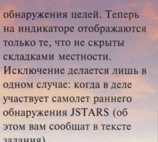
По-английски это звучит, как "Dolby Surround". Не знаю, все ли обратили внимание на то, что в первых "Команчах" качество звукового оформления прилично отставало от качества графики. В третьей версии эта проблема в основном решена. Теперь каждый движущийся объект издает свой звук: танки и БМП лязгают траками, а пролетая вблизи от ведомого, можно услышать гул его винта. То же самое относится к выстрелам и взрывам: стрельба зениток совсем не похожа на грохот танковых пушек и уж совсем ничего общего не имеет с очередями команчевских "гатлингов".

Кроме того, в игре появилось большое количество разнообразных радиопереговоров. Огневой оператор, предыдущие обязанности которого сводились к произнесению сакраментальной фразы "We did it! Let's get home!", стал довольно болтливым и высказывает свое мнение практически по любому поводу: "C'moooon chief... Nail this guy!". Некоторые реплики исходят от самого геймера, например, увидев скопление наземных целей, "я", хочу того или нет, обязательно предупрежу ведомого, чтобы тот держался пониже и не изображал из себя магнит для зенитных ракет.



Музыка, на мой взгляд, тоже стала лучше, хотя, конечно, ей далеко до прелестных композиций от Origin. Но тут, как говорится, о вкусах не спорят...







The word is... симулятор

Итак, мы переходим к рассмотрению того, что специалисты NovaLogic охарактеризовали как "реалистичную модель полета". Вряд ли стоит напоминать читателю, какая, с позволения сказать, "модель" присутствовала в первых двух частях игрушки.

Так стала ли она реалистичной? Стала. По меркам NovaLogic.

Этот довесок реализма в основном выразился в том, что из игры были устранены наиболее вопиющие моменты. Видимо, разработчики посовещались и решили, что если на "Команче" с размаху врезаться в скалу, то он все же разобьется и погнутым стволом пушки (как в двух предыдущих сериях) отделаться будет трудновато. Такая же история с повреждениями, причиненными врагом: попала ракета — падай! "Команч" #3 по прочности ничем не превосходит своих противников, что действительно добавляет реализма. Наконец, само управление изменилось настолько, что можно с полной уверенностью утверждать — мы имеем дело с вертолетом. Конечно, здесь не моделируются турбулентность, "эффект земли" и прочие вещи, но управление стало куда серьезней.

В целях приближения к максимальной реалистичности, NovaLogic ввела такие принципиальные моменты, как подъем/выпуск шасси и открытие/закрытие люков внутренней подвески. Более того! "Команч" выполнен по технологии "стелс", и игра даже учитывает (видимо, на не очень сложном уровне) изменение эффективной площади рассеяния в зависимости от того, насколько нарушается "стелсовская" геометрия. Если люки закрыты и шасси убраны, то вас труднее "засветить". Дальность засветки также зависит от высоты полета — чем ниже, тем ближе.

Изменились принципы обнаружения целей. Теперь на индикаторе отображаются только те, что не скрыты складками местности. Исключение делается лишь в одном случае: когда в деле участвует самолет раннего обнаружения JSTARS (об этом вам сообщат в тексте задания).

Появилось навигационное оборудование. Отныне по этой части "Команч" почти не уступает тому самому "Лонгбоу". Единственный минус — при подготовке к полету нельзя редактировать waypoint'ы.

Изменения постигли и применение оружия, хотя и не очень существенные. По крайней мере, отсутствуют такие вещи, как кампания "Comanche Maximum Overload", в которой на одну машину вешалось полсотни "Хеллфайров", что и служило одним из основных доказательств аркадности игры.

Но самое главное — трансформировался противник.

Все помнят, как выглядел враг в двух предшествующих вариантах: куча танков, БМП и ракетных установок, мельтешащих на дне большой ямы (или, напротив, на вершине горы) с серьезно-



стью амеб на предметном стекле микроскопа. Ракетные установки лупят очередями, даже не видя вас, — и в этом случае бесконечная очередь ракет долбит ближайшую скалу. Продолжать можно долго.

Сейчас почти все стало по-другому. Техника противника вполне по-людски стоит на позициях, стройными колоннами движется к месту своего назначения или атакует дружественные силы (причем действительно атакует — стреляет и убивает, а друзья огрызаются). Вражеские вертолеты патрулируют местность, летая по четко определенным маршрутам. Одним словом, и здесь реализма существенно прибавилось.

Конечно, есть несколько вещей, которые радовать не могут. Традиционно для всех продуктов NovaLogic отсутствует возможность самостоятельного выбора оружия. Как и раньше, создатели миссий используют сей факт для того, чтобы сознательно воткнуть пилоту в колеса максимально возможное количество палок. Сохранена раздача медалей и звездочек на погоны по результатам кампании, а не вылета.

В самом симуляторе, как и было сказано, прибавилось многое, но кое-что и исчезло. Указатель уровня топлива, например, — что меня неприятно поразило. Конечно, можно сказать, что миссии очень короткие и все топливо ни за что не вылетаешь, но все же...

И что уж совсем неприятно — исчезло все без исключения оборудование постановки помех. Конечно, помехи — это не стелсовское оружие, тут возразить нечего. Но когда в тебя летит ракета, а ты не можешь выбросить ни chaff, ни flares... и даже не узнаешь о пуске заблаговременно... Тем более, повторюсь, что новый "Команч" весьма и весьма хрупок и убивается первым же попаданием. Единственный шанс выжить — не подставляться, то есть держаться как можно ниже, ползать по



Системные требования: Pentium, DOS/Windows 95, 2-скоростной CD-ROM, 16 Мбайт RAM (минимум), звуковая карта, мышь, желателен джойстик

всяким ущельям и не открывать разных люков без крайней на то необходимости.

Как ни грустно, в игре сохранился основной недостаток всех продуктов NovaLogic: нет возможности выбирать уровень сложности. Прохождение же некоторых миссий, мягко говоря, сопряжено с рядом проблем. А “трудно” далеко не всегда означает “интересно”.

Краткое резюме такое. Конечно, по уровню имитации “Команч” не дотягивает до трех последних вертолетных симуляторов — джейнсовского “Лонгбоу” и интерактивно-волшебных “Апача” и “Хайнда”. Но он стал уже достаточно реалистичным для того, чтобы отбросить проклятые сомнения, как-то: не причислить ли его к лику аркад и не отдать ли на растерзание коллеге Мотологу — пусть вскрывает психоделическую сущность.

Что, где и почем?

Вероятно, при разработке сценариев кампаний NovaLogic опять-таки отталкивалась от уже созданной графической части. Есть четыре ландшафта — европейский, заснеженный, островной и пустынный. Отсюда и кампании — украинская (неотъемлемый признак современного военного симулятора — хотя бы единичное упоминание об Украине), сибирская (“Лайтнинга” явно не хватило на искоренение чукотского сепаратизма, возглавляемого военными хард-лайнерами), кубинская (наркомафия, прикрывшись до боли знакомой бородой, атакует базу Гуантанамо) и, естественно, иракская (Саддам моет сапоги где-то в Иордании).

Видимо, NovaLogic окончательно рассталась с двумя своими изобретениями — Армией освобождения Гавайев и террористической организацией “Shturmovik”. Ну и слава Богу.

В кампаниях (если их можно так назвать) сохранена старая команчевская идеология: восемь миссий, выполняемых в любом порядке, последняя закрыта и открывается лишь по прохождении первых семи.

Сами миссии стали разнообразнее. На приборной доске сохранился счетчик, указывающий количество целей, подлежащих уничтожению, — как и раньше, цель миссии сводится к его обнулению. Но иногда он имеет нулевое значение с самого начала. Так бывает в эскортных миссиях — теперь в “Команче” есть и такие (хотя их мало кто любит).

“Команч” практически идеален для режима multiplayer, и, конечно, таковой присутствует. До восьми виртуальных вертолетчиков разом. Или модем. Или “Интернет”.

Принцип под названием “максимальный оверкиль” остался, хотя, как мне показалось, количество врагов на квадратный сантиметр поверхности все же несколько уменьшилось.



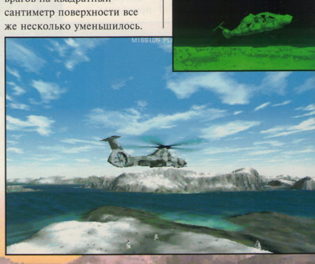
О стремлении к совершенству

К совершенству можно стремиться сколько угодно — оно все равно недостижимо. Можно и не стремиться. Но NovaLogic все же старается: третий “Команч” превосходит своих предшественников по всем показателям. В первую очередь это относится к графике, но, как отмечалось, не забыто и все остальное — и звук, и сюжет, и реалистичность. Отдельные недостатки выглядят абсолютно ничтожными на общем фоне.

Таким образом, продукт, который и в первых своих воплощениях был суперхитом, стал еще совершеннее. Нет необходимости гадать, какая судьба его ожидает.

— Андрей Ламтюгов

P.S. Отдельное спасибо NovaLogic — за платформу. Comanche III работает под DOS. Уже начинаешь забывать, что есть такие игры...



Comanche 3
★ NovaLogic
100% ГРАФИКА
97% ЗВУК
80% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
99%
Game.EXE НАШ ВЫБОР

Ничего нового

Конечно, в наше время автомобиль — далеко не самое быстрое средство передвижения. Но так уж получается, что именно это средство чаще всего оказывается под рукой, когда возникает потребность удовлетворить то, что компания **Electronic Arts** характеризует как The Need for Speed. Игра, получившая это название, справлялась со своей задачей более чем успешно. **Вполне** естественным порядком возник вопрос о ее продолжении. И, разумеется, на этот вопрос был дан ***утвердительный*** ответ: в апреле сего года вышла вторая часть — **The Need for Speed II**.

Само собой, она претерпела некоторые улучшения в плане графики и звука. Но главная ее особенность, как уже отмечалось, заключена не в этом.

Речь идет о том, что в The Need for Speed II не задействованы серийные модели машин, а только экспериментальные, либо изготовляемые штучно, так что можно попрощаться с разными "Порше" и "Ламборгини". Вся игра — это гимн суперэлитным авто вроде MacLaren F1 или Jaguar XJ220, причем в их описаниях первая графа — не максимальная скорость и не мощность двигателя, а цена. И в графе этой проставлена либо лаконичная фраза "Not for sale", либо такая цифра, от которой даже у некоторых новых русских глаза мгновенно полезут на лоб. От фотографий этих сверкающих монстров действительно перехватывает дыхание. В первое время.

Но потом выясняется, что залп, в сущности, прошел мимо цели. В ряде случаев киберпространство удивительно демократично — самые разные вещи котируются в нем абсолютно одинаково. Геймер легко берет в свои руки контроль над звездным авианосцем "Лексингтон", сверхзвуковым перехватчиком F-15 и новейшей атомной подлодкой типа "Sea Wolf". В этом ряду "Макларен" вовсе не является чем-то из ряда вон выходящим (хотя сам факт того, что существует автомашина стоимостью $873000, конечно, производит сильное впечатление). Хорошо сделанный симулятор "Запорожца" (если бы такой существовал; жаль, что это не так) имел бы ничуть не меньшие шансы на успех — и это правильно. Если просматривать слайд-шоу, посвященное машинам, задействованным в игре, то ближе к его середине дыхание практически полностью восстанавливается. Рассматривать всевозможные сверкающие бока становится уже неинтересно.

Однако пора прервать поток философии о бедных и богатых и перейти непосредственно к рассмотрению игры.

"Внегоночный" интерфейс The Need For Speed II, безусловно, хорош. Можно даже сказать, что это самая красивая часть игры. Приятней всего, как уже отмечалось, разглядывать фотографии машин и смотреть посвященные им видеоролики. Также там присутствует некоторое количество справочных данных по каждой из автомобильных компаний (в виде перечня исторических дат), но это выглядит довольно жалко по сравнению, например, с тем поистине энциклопедическим объемом аналогичной информации, содержащейся в Monster Truck Madness.



Здесь же дается ответ на вопрос: The Need for Speed II — это симулятор или что-то еще? Судя по меню подгонки коробки передач, тормозов, и прочих вещей — да, симулятор. Правда, аркадный. Для такого вывода достаточно сравнить уровень выполнения этих операций в NFSII с уровнем аналогичного процесса в другом блестящем гоночном симуляторе — NetworQ RAC Rally. Впрочем, возможно, NFSII просто рассчитан на людей которые любят ездить на "Феррари", а не копаться в его промасленных внутренностях. В таком случае все правильно: подгонка автомобиля осуществляется на уровне отдачи ценных указаний.

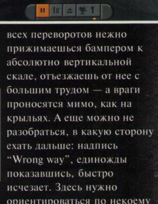
И вот, наконец, наступает исторический момент: все картинки и ролики просмотрены, выбрана трасса, машина, соперники... можно начинать!

Эта часть игры, с одной стороны, самая важная, а с другой, напротив, самая незначительная — ибо всевозможное нарезание кругов, исполненное в самых разных вариантах и с разным качеством, мы видели уже десятки раз. Но на некоторых моментах, несомненно,









остановиться стоит.

Во-первых, NFSII, скажем так, не произвела революции в плане графики. Несмотря на широко разрекламированные усовершенствования графических алгоритмов, качество картинки NFSII не так уж сильно превосходит качество картинки NFS. Конечно, тормозные следы и клубы пыли смотрятся неплохо — но отдельные эффекты погоды не делают. (Кстати, здесь наблюдается интересный феномен: статичные скриншоты выглядят лучше, чем динамическое изображение на экране. Обычно бывает наоборот.)

Звук же, напротив, доставляет массу удовольствия. Двигатель с турбонаддувом ревет, а когда машина взмывает в воздух, разражается пронзительным воем. То же самое можно услышать и со стороны соперников. Покрышки визжат. Отлично



сделаны звуки ударов (подробным рассмотрением соприкосновений движущихся объектов мы займемся чуть позже). С очень большим вкусом сделана музыка — никогда не возникает желания ее отключить. В этом плане игра действительно хороша.

Все действия на трассе определяются старым военным законом: главное — выжить и победить. Нового тут ничего нет, и взяться этому новому неоткуда. Основное правило было сформулировано за тысячелетия существования подобных игр с кристальной ясностью: вписаться в поворот на максимальной скорости и не дать сопернику сделать то же самое. С ними, с соперниками, здесь можно довольно эффективно бороться, хотя и без помощи пушек и ракет.

Надо сказать, что в NFSII очень хорошо проработана динамика движущихся объектов. Когда "Феррари" сталкивается с "Ягуаром" на скорости свыше двухсот миль в час, последствия этого столкновения вполне соответствуют ситуации. Даже если столкновение не лобовое. Для получения хорошего результата вполне достаточно не очень сильного пинка сзади.

Вообще, различные перевороты — неотъемлемая деталь обеих частей The Need for Speed. Но здесь они производят страшное впечатление, во многом объясняемое тем, что теперь можно лицезреть кувыркающийся мир непосредственно из кабины. Соперники переворачиваются ничуть не менее охотно; абсолютно нормальным делом является "цепная реакция": кувыркнулся один, на него налетел другой — с аналогичными последствиями, на другого — третий... Вскоре дорога оказывается забаррикадированной автомобилями элитного класса.

Самое интересное, однако, заключается не в этом, а в том, что машины не получают абсолютно никаких повреждений! Согласен, это нормальное явление для любого гоночного симулятора, но здесь оно выглядит странно. Просто надо видеть, как автомобиль подлетает в воздух, вращаясь вокруг всех мыслимых осей, и как он потом падает на асфальт — продолжая кувыркаться и получая жесточайшие удары от товарищей по несчастью. Причем все это сопровождается такими звуками (звук, повторюсь, хороший), что невольно хочется зажмуриться. Хоть и неприятно сходить с трассы, но тут поневоле потребуешь минимальной реалистичности.

И потом — пропадает последнее удовольствие. Приятно разбить тачку за полмиллиона гринов при условии, что эти полмиллиона не твои и отдавать их тебя никак не заставят? Приятно! Так вот, не разобьешь!

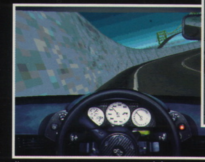


Итак, выбить из-за этого полностью нельзя (кстати, равно как и улететь с трассы), но удовольствие все равно небольшое. Особенно, когда после всех переворотов нежно прижимаешься бампером к абсолютно вертикальной скале, отъезжаешь от нее с большим трудом — а враги проносятся мимо, как на крыльях. А еще можно не разобраться, в какую сторону ехать дальше: надпись "Wrong way", единожды показавшись, быстро исчезает. Здесь нужно ориентироваться по некоему подобию радара, на котором изображена трасса и положение всех машин на ней; хотя это устройство вовсю эксплуатируется создателями различных гонок, сомневаюсь, что в жизни оно существует даже на автомобилях высшего класса.

Конечно, было бы преступлением не упомянуть о поддержке всевозможных multiplayer-режимов. Их поддерживается действительно много, но по-настоящему заслуживает внимания только один — split screen, при котором экран (и, соответственно, клавиатура) делится на две



Системные требования: *Pentium 90+, 16 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, мышь, желателен джойстик*







части. В отличие от прочих режимов он прост, как револьвер системы "Наган", не требует модемов и локальных сетей и, пожалуй, доставляет наибольшее удовольствие. Единственный его недостаток (но, видимо, это неизбежное зло) — пропадает кабина (на половинке экрана для нее просто нет места), что несколько снижает эффект присутствия. Просто не понимаешь, на чем едешь.

Из всего вышесказанного становится ясно, что назвать NFSII бесспорным хитом довольно сложно: в придачу к собственным недостаткам игра имеет сильных конкурентов. Расстояние, разделяющее две части, оказалось слишком небольшим.

Но можно гарантировать, что игра найдет свою аудиторию. Просто потому, что это — гонки...

— Андрей Ламтюгов

P.S. Что касается философии, то, видимо, разработчикам пришли в голову аналогичные мысли. В противном случае, в игре не проходили бы как "секретные" машины школьный автобус, армейский джип, "Фольксваген" и некоторые другие — того же плана. К ним прилагается специальный cheat-код PIONEER, усиливающий мощность двигателя, — чтобы дать возможность бороться на равных.



The Need for Speed II

★ Pioneer
★ Electronic Arts

80%	ГРАФИКА
95%	ЗВУК
50%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **78%**

ИГРА
F/A-18 Hornet 3.0
предоставлена компанией **SoftClub**,
тел.: (095) 232-6952

Просто "Хорнет"

Итак, близится срок сдачи номера, работа кипит, все движется по накатанной дороге. Прожорливый привод CD-ROM проглатывает, пережевывает и выплевывает диски с новыми играми. Авторы, очумевшие от избытка новых впечатлений (или, что бывает чаще, от их недостатка), тут же, в письменном виде, высказывают свои соображения по поводу увиденного — это хорошо, это плохо, графика... звук... сюжет... Как правило, в своих чувствах разобраться несложно.

Но иногда на этом пути попадаются удивительно крепкие орешки. Вот как сейчас.

Казалось бы, с ***F/A-18 Hornet 3.0*** *все ясно: макинтошевский авиасимулятор. Другими словами, только Windows 95, а графика — именно такая, какая и бывает во всех макинтошевских авиасимуляторах. Плюс повышенная детальность (а плюс ли это?).*

Но через некоторое время ситуация существенно усложняется. Кидаться камнями хочется все меньше и меньше. А говорить комплименты — все больше и больше. В причинах такого явления разобраться очень трудно, если возможно вообще.

Итак, графика, на первый взгляд, ужасно слабая.

Со временем выясняется, что графика не просто не слабая — она почти идеальна. У нее есть всего один маленький недостаток: полное отсутствие текстур на ландшафте.

Слова о том, что этот недостаток "маленький" — никакая не ирония. На общем фоне отсутствие текстур действительно кажется мелочью.

Даже сейчас далеко не в каждом симуляторе точно изображаются все стадии процесса выпуска или уборки шасси. Или работы элементов механизации крыла. Или достоверная звездная сфера. Или освещение объекта в зависимости от его положения по отношению к солнцу.

Кстати, о солнце. В авиасимуляторах слепящее солнце — вещь привычная. Но немного найдется таких, в которых сила засветки меняется, если солнце закрывается, например, непрозрачной деталью прицела.

Хоть текстур и нет, но сам самолет разрисован в полном соответствии с реальной раскраской истребителей ВМС США. То же самое относится ко всем остальным летающим объектам.

Трехмерная полигонная графика — это, конечно, не Voxel Space 2, но, как выяснилось, при правильном ее применении можно многого добиться. Если вызвать вид крупным планом на Су-27, то можно не только с ходу определить, что это именно Су-27, но и точно идентифицировать ракеты, висящие у него под крыльями.

Однако, все это — еще не главные достоинства графики. А главное абсолютно недоступно никакому "Команчу" ни на каком компьютере (и, может быть, оно-то меня и подкупило). Короче, на Pentium 100 графический engine "Хорнета" легко и непринужденно дает 20 кадров в секунду при разрешении 1024x768. Я абсолютно убежден, что такая скорость НЕ МОЖЕТ достигаться только за счет отсутствия текстур.

А ведь любой новый симулятор хоть немного, да тормозит. Запросы ВСЕГДА превышают возможности. Теперь можно сказать точно: в ряде случаев, благодаря высокой скорости работы, "Хорнет" временами дает более сильное ощущение полета, чем "Команч-3".

Сверхдетальная и сверхскоростная графика в сверхвысоком разрешении — разве это не то, о чем мечтает каждый?

Примерно через час полета начинает казаться, что отсутствие текстур — это не недостаток, а проявление особого художественного



стиля. Еще через час наступает совсем уж чертовщина: кажется, что если текстуры все же наложить, то будет не лучше, а хуже. Получится так же пошло, как если бы сейчас, с помощью новейших технологий, кто-нибудь решил озвучить старые фильмы Чарли Чаплина или Эйзенштейна.

Тем не менее, стопроцентный рейтинг графике ставить нельзя. Ряд мелких недочетов все же присутствует, да и не только в этом дело...

В отличие от "макинтошевской графики" словосочетание "макинтошевский звук" вызывает совсем другие ассоциации. В "Хорнете" к звуку придраться нельзя ни с какой стороны.

Конечно, как и во всех остальных симуляторах, здесь простора для звуковых эффектов немного. Присутствует то, что должно присутствовать, — ни больше ни меньше.

Но некоторые вещи все же хотелось бы отметить. И в первую очередь — рев, с которым включается форсаж. Он точно такой же, как в жизни, и, услышав его, почти физически ощущаешь невероятную мощь двигателей. То же самое относится к запускам ракет и к грохоту пролетающих мимо самолетов.

Вот только музыки нет. Жалко.

Как уже отмечалось, F/A-18 Hornet 3.0 претендует на звание сверхдостоверного симулятора — как Flanker и Cuba!. Это ему в основном удается за счет приборной доски на два экрана и довольно сложного управления режимами и подрежимами радара. Кроме того, некоторое время нужно разбираться с навигацией (на самолете стоят две навигационные системы — инерциальная и спутниковая TACAN) и с применением электронно-оптических систем оружия (на первых порах путаешь обычный FLIR и телекамеру "Мейверика").

Но выясняется, что не так уж это и сложно, особенно если пользоваться неплохо сделанным обучающим курсом. Имея некоторое представление о боевых самолетах вообще, со всем этим можно разобраться часа за три.

Тут есть проблема. Да, "Хорнет" выглядит реалистичным, но реалистичен ли он на самом деле?

Наведение по телекамере сделано менее достоверно, чем во "Фланкере": здесь камера запирается на цели сама — и всегда точно, так что промазать "Мейвериком" или "Уоллаем" шансов нет. Еще более странные вещи происходят в процессе пилотирования. С авианосца я взлетал много и успешно, и лишь ознакомившись с инструкцией, узнал, что делал это... не пользуясь катапультой! При каждом взлете машина здорово проседала, но в море все же не падала, а я думал, что так и надо.

Проверить все остальное сложно, но, согласитесь, маленькая ложь рождает большое недоверие.

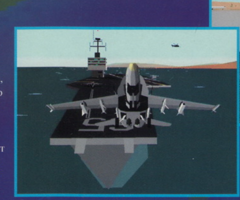
Главный недостаток игры — чрезмерная лаконичность в описании оружия и техники. Manual по своему объему совсем не похож на фолианты, в которых описывались "Лонгбоу" и даже "Лайтнинг". Симулятор явно рассчитан на опытных пилотов, которым не нужно объяснять, чем МиГ-21 отличается от Су-27. Самый простой пример: в чем разница между изделиями Mk82, AGM-65, B-57, CBU-59 и Mk83LD? Выбирая ответ, лучше не ошибаться: один из указанных боеприпасов представляет собой ядерную бомбу. (Кстати, видимо, Hornet — второй авиасимулятор после Back to Baghdad, где действительно присутствует применение тактического ядерного оружия.)

Надо сказать, что воевать на "Хорнете" не очень сложно. Кампанию можно пройти, так толком и не овладев искусством воздушного боя. То же самое относится и к процессу пилотирования. Посадка на полосу весьма проста. Посадка на авианосец несколько сложнее, но также вполне доступна. Кроме того, можно приземлить самолет и в автоматическом режиме. И, наконец, можно просто завершить миссию, находясь в воздухе.

Основное правило, относящееся к ударам по наземным целям: брать с собой одну-две антирадарные ракеты AGM-88 HARM, на подлете уничтожить радары наземных зенитно-ракетных комплексов и, при необходимости, — зенитно-артиллерийских. После этого можно кромсать цель сколько угодно. Все, что горит, должно гореть. В процессе этого славного дела радар должен работать в режиме "воздух-воздух" — чтобы вовремя обнаружить приближающиеся истребители противника.



В воздушных боях надо задействовать IFF, которая по-русски называется "системой опознавания "свой-чужой". Это необходимо, поскольку над полем боя добрая половина самолетов и вертолетов (а иногда и больше) — свои. Если устройство выдает противный на слух звуковой сигнал, значит, так оно и есть. Если не выдает — можно стрелять.





Системные требования: *Pentium, Windows 95/Windows NT 4.0, 8 Мбайт RAM, 35 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA, звуковая карта, мышь, желателен профессиональный джойстик*

Но гораздо проще, нажав клавишу "5", включить вид на цель крупным планом. Если вы знаете западную и восточную авиационную технику, то и так поймете, кто есть кто.

Самое трудное — это противоракетный маневр. Здесь он гораздо сложнее, чем во всех прочих симуляторах. Простым выбросом ложных целей обмануть подлетающую ракету нельзя. Их нужно выбрасывать в процессе очень крутого виража, когда ракета приблизится на определенное расстояние. Конечно, вначале ее надо увидеть. (В ходе учебного курса вам скажут сразу, что без этого любой маневр уклонения лишен смысла.) А вот это как раз сложнее всего, ибо обзор из кабины ограничен, а с какой стороны находится ракета, можно только догадываться.

Особый случай — ядерные миссии. Объект, которому нужно сделать небольшой "ньюк", всегда очень хорошо прикрыт и полноценную дыру в его ПВО сделать невозможно — не хватит боезапаса. Лучше попытаться проскочить над ним и сбросить изделие на полной скорости, пользуясь тем, что промахнуться ядерной бомбой очень и очень трудно.

Форсаж следует применять с предельной осторожностью. Он дает очень сильный прирост тяги, но пожирает топливо с поистине невероятной скоростью. Запас, которого на стопроцентной тяге хватает на полчаса, сжигается на форсаже за пару минут. Если вы знаете, что по ходу дела придется долго лететь на большой скорости (например, для перехвата), то подумайте о подвесных баках — на "Хорнет" их можно повесить целых три штуки.

Посадка, повторюсь, не очень сложна. Но есть один нюанс, связанный с автоматической посадкой на авианосец. Если самолет к кораблю ведет автоматика, а скорость слишком высока, НЕ ТРОГАЙТЕ "ПРОБЕЛ"! Автопилот не учитывает потерю скорости, вызванную интерцепторами. Если вы все же так сделали, то либо перехватывайте управление, либо уходите на второй круг. Иначе довольно надежная система посадки со стопроцентной гарантией вмонтирует вас в корму авианосца.



Эта версия "Хорнета" включает в себя всего одну кампанию из двадцати восьми миссий (не считая тренировочного курса на Гавайях).

Тренировочный курс тоже неплох. Обычно в таких вещах задействована новейшая вражеская техника, непонятно как попавшая на учебный полигон. А здесь все честно — стрельба по щитам и хорошо нарисованные радиоуправляемые самолеты-мишени. Такого, по-моему, не было еще нигде.

Кампания же организована довольно оригинальным образом. Она состоит из семи дней, в каждый из которых вам на выбор предлагается одна из четырех миссий. Повышение в звании делается по очкам, орденов нет, но за каждую пройденную миссию дают красивую разноцветную нашивку. Задания стандартны, они определяются самим типом самолета, но разработчики все же пытались их разнообразить, введя миссию "Coming Home" — побег из плена на собственном самолете.

Действие кампании происходит в Кувейте, но это вовсе не Desert Storm. В отличие от него эта заваруха, если можно так сказать, слишком ядерная. Бомбежки соответствующих научных центров и перехват самолетов с теми самыми устройствами на борту — самое обычное дело. Наконец, последняя миссия в кампании связана с применением уже упомянутого боеприпаса, насчет предназначения которого лучше не ошибиться. (Кстати, здесь присутствует один из немногих действительно серьезных провалов в графике. Наземный ядерный взрыв — одно из самых красивых явлений, и, ознакомившись с общим стилем игры, я ожидал намного большего. Но когда бомба достигла цели, то вспышки не последовало, а грибок был явно мелковат.)

"Хорнет"... Он точно такой же, как и все макинтошевские симуляторы, но оставляет несравнимо более приятное впечатление. Реалистичен, но не очень сложен, красив, но не помпезен. Можно сказать, что он является продолжателем славного дела Retaliator'а и F-19 Stealth Fighter — на качественно новом уровне. Он лаконичен, в нем нет никаких архитектурных излишеств. Что же касается графики... "Черный квадрат" Малевича ничуть не хуже любого произведения Рембрандта — если вы не понимали этого раньше, то теперь поймете точно.

"Хорнет".

Какое изящество.

— Андрей Ламтюгов



Квесты

<The Space Bar>
<Atlantis. The Lost Tales>
<Callahan's Crosstime Saloon>
<"Призрак старого парка">
<Goosebumps. Escape from Horrorland>
<Roberta Williams Anthology>
<Leisure Suit Larry: Love for Sail!>
<Titanic:Adventure Out of Time>
<Discworld II>



Шаг вперед — два шага назад

До знакомства с содержимым антологии Роберты Вильямс (вышла недавно такая коробочка с кучей игрушек, в которые играли еще пещерные люди) я как-то не задумывалась, насколько стара индустрия компьютерных игр, вернее, как стремительно дряхлеет все то, что каким-либо боком с ней соприкасается. Не исключая людей, разумеется. Недавно я прочитала откровения одного критика-патриарха с 15-летним (!) игрушечным стажем о том, что адвенчуры умерли вместе с текстовым интерфейсом и 16-ю цветами. Пожалуй, игрушечных критиков после пяти лет работы надо либо отстреливать, либо отправлять на почетную пенсию вместе с их любимыми игрушками (в зависимости от заслуг, конечно), а то у них развивается полный букет профессионально-старческих заболеваний — от склероза до слабоумия.

Мне еще далеко до этого критического срока, но мысли о гибели жанра меня уже начали посещать. Впрочем, у них не художественно-романтические, а на редкость прагматические основания.

Квесты не приносят дохода игрушечным компаниям. Это печальный итог прошедшего года. Древнейший из компьютерных жанров оказался банкротом. Почему? Ведь всего пару лет назад "Мист" и "Фантасмагория" били все рекорды популярности, а игры прошлого года ни в чем не уступали названным шедеврам ни по сюжету, ни по качеству графики и звука. Но именно в этом, на мой взгляд, и кроется первая причина провала. Игры стали очень дороги в производстве. Современному энтузиасту ни за что не изваять шедевр на кухонном столе. Миллион на разработку и команда из нескольких десятков человек — обычное дело в игрушечной индустрии, не говоря уже о больших проектах с 3-4-миллионным бюджетом. Чтобы сделать такую игру требуются годы, а что потом? А потом устаревшие за это время технологии не найдут спроса (Harvester), избитые сюжеты вызовут только насмешку (вторая "Фанта"), а денежки-то тю-тю...

Если раньше игре было достаточно собрать 10 тысяч поклонников, и издатели могли вздохнуть с облегчением, теперь продажа менее 50 тысяч копий равносильна фиаско, а нормальная прибыль начинается после реализации 100000 экземпляров. Немногие квесты в прошлом году перевалили этот рубеж. Но ведь стратегии и стрелялки осиливают его с легкостью! Почему не квесты?

Скажите честно, у вас много денег? Вам дают сто долларов в месяц на карманные расходы, или у вас есть шанс заначить их от любимого семейства? Не думайте, что остальная Европа и Америка живут по-другому (как вы понимаете, именно тамошние магазины, а не наши радиорынки приносят основной доход игрушечным компаниям). Покупка игры за 50—70 зеленых рублей — это всегда событие. И обитатель благополучного Запада долго будет мять свой трудовой стольник в потном кулаке, прежде чем выберет ту единственную игрушку, которая будет услаждать его долгие недели до новой заначки, получки или подачки.

В хорошую стратегию можно играть месяцами, в стрелялку — в зависимости от квалификации (не говоря уже о качестве самой игры), но на месяц не слишком интенсивного употребления ее должно хватить. Квест займет у вас от силы две недели. Можно наполнить игру кошмарными пазлами (Ripper), но это увеличит не продолжительность игры, а ненависть к ней игрока. Можно присобачить кучу разных концовок (Pandora Directive), но неизбежное повторение части сюжета не увеличит интересность игры. Можно набить в нее побольше эпизодов, но это новые расходы и, следовательно, еще больший риск.

Квест, последний из игрушечных жанров, как и положено старому ретрограду, не поддерживает ни одной из тех продлевающих удовольствие фенек, которыми отличаются стратегии и стрелялки. Вы никогда не схлестнетесь в квесте с приятелем, вдруг ставшим вашим смертельным врагом, и не найдете себе братьев по разуму в "Интернете". Только создатели "Титаника" отважились на нововведение — возможность скачивать персонажей-гидов с Web-сайта. Вы не получите как приятную неожиданность дополнительные уровни и новые миссии к игре. В лучшем случае через год-два вас ждет продолжение, так же напоминающее оригинал, как вторая "Фанта" — первую.

Игрок, томящийся перед прилавком с игрушками, все это знает-понимает и часто выбирает вместо квеста... RPG. В сущности, это коктейль, замешанный на суррогате квеста. Там есть сюжет, проверенный веками, — хорошие бьют плохих (или наоборот), а за что, вам обязательно расскажет в крайне выспренних выражениях какой-нибудь старикашка с белой бородой; есть все радости человеческого общения — в основном обсуждаются жизненно важные для каждого дикаря и школьника темы: "договоримся или драться будем?" и чьи амулеты круче. В итоге, убивая противника, можно получить значительно большее моральное удовлетворение, сопровождающееся весомым изменением циферок или картинки, отражающей вашу крутизну. Несомненно, RPG не чуждо и изящное: бои и переговоры происходят чаще всего в романтической местности, покрытой лесами, горами и замками. При этом игра динамична, в ней обычно куча уровней и персонажей, встречаются элементы военной стратегии. В общем, она стоит своих денег.

Куда же бедному прошляпившему свое счастьице жанру податься? У него две дороги — в содержанки к стрелялочным магнатам, которые, не особенно заботясь о прибылях, будут разряжать его в пух и прах, чтобы похвастаться перед конкурентами своими наисовременнейшими технологиями, — или назад, на кухню, где честным трудом в низкобюджетных играх он искупит свои грехи и, дай Бог, найдет себя в новых концепциях игры и новых сюжетах, а не в MMX и шестисотых "процах".

Ну а насчет "честного труда" и "малобюджетности", это у меня так, родимые пятна социализма, а вот сюжеты и "играбельность" действительно — самые больные и актуальные для нашего жанра темы. Поэтому я все же надеюсь получить от вас, господа читатели, ваши мнения и соображения по этому животрепещущему вопросу. Возможно, в серьезности проблемы вас убедят новости нашего раздела.

А пока информация к размышлению: стойкая Legend, за долгие годы не отказавшаяся ни от кошмарного количества текста на экране, ни от статичной графики, ни от идеально продуманного литературного сюжета, после Callahan's Crosstime Saloon (см. ниже рецензию на эту игру), решила сменить амплуа — ее следующая работа будет выполнена с использованием... крутого (очень крутого!) 3D'шного engine от Unreal, игры, доделываемой сейчас в Epic MegaGames (более подробно об этом — см. в новостях Action-блока.— **Ред.**). Нет, каково?

— Ольга Цыкалова


Игры для Sony PlayStation
Компьютеры для дома и офиса
ВИРТУАЛЬНЫЙ КИОСК
компьютерный телемагазин
ежедневно с понедельника по пятницу на телеканале 2х2 в 13^43, на ГКТ — в 10^00 и 19^40
еженедельная информационно-образовательная телепередача
каждое воскресенье на телеканале 2х2 в 13^05, на ГКТ — в 10^00
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
Программы и игры для PC
Sony PlayStation, Nintendo 64, аксессуары
Hard Multimedia Soft Games Highend
Прием заказов по тел.:
(095) 453-8089 с 9^00 до 22^00
Бесплатная доставка домой или на работу
Салон-магазин "Виртуальный киоск"
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская", "Третьяковская")
Часы работы: 10^00 - 18^00 (кроме воскресенья)

Проигравшие дуют на воду...

Опростоволосившиеся девственники

Крупнее всех в 1996 году прокололась на квестах славная Virgin. Причем убытки от издания игр этого жанра были настолько велики, что до сих пор ходят стойкие слухи о... закрытии компании. Единственной кассовой игрой прошлого года оказалась стратегия Command & Conquer: Red Alert. Что, вообще говоря, ожидалось.

А как же наш Квест года Broken Sword (ехидно спросите вы), как же любимый народом ToonStruck и, наконец, несчастный Harvester, в который при всех его недостатках играет полстраны, от Москвы до Екатеринбурга (именно оттуда поступила последняя просьба о помощи, то есть о хинтах)? Руководители Virgin только разводят руками: "Мы душу в эти квесты вложили, критика не нахвалится, а денежек все нет!"

Им бы на московские рынки, беднягам, — сразу бы поняли, куда утекли их пропавшие миллионы (шутка). Лично я внесла свой вклад в Virgin'овскую копилку — купила Broken Sword в красивой коробочке, но вряд ли это изменит новое "лицо" компании. Боссы Virgin свирепствуют, пытаясь превратить веселую безалаберную пампушку в тощую деловую даму. Неприбыльные игры безжалостно прибиваются во младенчестве, и остается только гадать, сколько среди них квестов. По крайней мере не похоже, чтобы в этом году Virgin порадовала нас хоть одной игрой. И все-таки будет и у нас свое маленькое счастье! На будущий год кроме стрелялок, стратегий и RPG, заявлено продолжение Broken Sword — **Broken Sword: The Smoking Mirror** (название, разумеется, рабочее). Увы, на этом информация о новой игре от Revolution обрывается. Издатель, обжегшись на молоке, дует на воду...

"Сьерра" входит в роль

Крутой поворот делает в этом году и прародительница современных квестов —


King's Quest 8: Mask of Eternity

компания Sierra On-Line. Выбросив, как обычно, к Рождеству на рынок ворох квестов на все вкусы, фирма теперь со слезой подсчитывает убытки от скандально провалившейся второй "Фанты", прохладно встреченного Lighthouse и вообще никем не замеченной "Рамы" имени Артура Кларка.


King's Quest 8: Mask of Eternity

А считать "Сьерра" умеет: в стаде тут же был проведен санитарный забой овец. Первой жертвой пал уже объявленный к выходу в апреле Cloak. Он провинился изрядной технологичностью (роботы, космическая база) и двумерностью, а "Сьерра" никогда не наступает на одни и те же грабли дважды. Остальные жертвы не блеяли так громко, чтобы мы могли их услышать, но, думается, их было достаточно.

Раздосадованный неудачами, Кен Вильямс, основатель и бессменный босс "Сьерры", объявил, что жанр умер как таковой и дальнейшее его развитие невозможно.

В результате в этом году мы увидим только продолжения. Уже вышла (но до нас пока не добралась) **Shivers 2** — кажется, только ради выжимания денег из поклонников первой игры; на очереди **Quest for Glory 5: Dragon Fire** (в сущности, очередная RPG с изрядным уклоном в 3D Action) и **King's Quest 8: Mask of Eternity**. Даже бедная Роберта Вильямс не устояла. В игре будет использован engine от... авиасимуляторов, и, соответственно, появится куча стрелялочных фрагментов. Честно говоря, первые скриншоты из игры вообще заставляют задуматься о том, возможно ли в таких декорациях и с такими героями создать что-либо похожее на квест.

Еще одно нововведение "Сьерры" — онлайновая adventure **Realm**. Ее описание как "мира монстров, магии и средневековья" наводит на мысль что перед нами — очередная RPG, отягощенная некоторым количеством головоломок...

Итак, изрядно пощипанная "Сьерра" выбрала свой путь: RPG и еще раз RPG. Их, не считая "якобы квестов", фирма в этом году выпустит целых 5. Закономерный итог для компании, которая никогда не уделяла повышенного внимания сценариям своих игр. RPG же и вовсе не требуют ухищрений по части сюжета.

...а победители выписывают рецепты

Материалы рубрики подготовлены ***Ольгой ЦЫКАЛОВОЙ.***

ТЕПЕРЬ О ПОБЕДИТЕЛЯХ — издателях и разработчиках, которые не только пережили прошлый год без особых потерь, но и в будущем не собираются отказываться от производства квестов. У любой из этих компаний есть свои маленькие секреты успеха.

GT Interactive: дешево и сердито

GT Interactive (не путать с недавно усопшей GTE Entertainment), известная публикацией DOOM, Duke Nukem и еще кучи культовых хитов последних двух лет, процветает. Стрелялки принесли GT бешеные прибыли и второе место на американском игрушечном рынке. Не последнюю роль в успехе компании сыграло и явное пренебрежение к жанру квестов. В прошлом году GT осчастливила нас лишь квестом-пародией на RPG — Kingdom O'Magic.

К классическим Myst-образным игрушкам в GT Interactive явно относятся как к забаве для упертых фанатов и параноиков. Для таких сойдет любая низкобюджетная

поделка, лишь бы головоломок было побольше. Именно так слеплены SPQR и 9, в которых море сложных задач сочетается с весьма посредственной графикой.

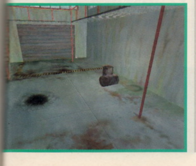
DreamWorks: анти-Quake

Лично мне симпатичнее всего подход к квестам Microsoft, точнее говоря, существующей на его деньги классной фирмы DreamWorks, создателя игры The Neverhood. Теперь фирма вплотную взялась за классические адвенчуры. В



позапрошлом номере мы уже писали о ее новой работе по мотивам фильма "Парк Юрского периода. Затерянный мир". Теперь известно точное название игры — **Trespasser: Jurassic Park**, потихоньку проясняется и ее основная концепция. На этот раз главного дизайнера Остина Гроссмана вдохновил... Quake, вернее, все то, чего лишена эта классическая стрелялка и чего ей явно не хватает, — реализм и естественность среды.

Вместо мрачных коридоров Энн, единственная оставшаяся в живых пассажирка самолета, разбившегося над необитаемым островом, полном одичавших динозавров, бродит по лесам, горам и долинам. Вместо ружья, которое она находит



ближе к концу игры, бедняжка вынуждена пользоваться первыми подвернувшимися под руку камнями и палками. С таким маломощным оружием ей вовсе не все равно, в какую именно часть динозавра



целиться. При этом убивать древнюю зверюгу не обязательно. Часто достаточно испугать или ранить, ведь Энн — не супергерой, не Лара Крофт, и не может "месить" врагов сутками напролет. Да и сами "живые" динозавры в отличие от "неживых" монстров, не так уж сильно сосредоточены на убийстве первого забредшего в их царство человека. "Искусственный интеллект" позволяет им испытывать самые разные чувства — от голода и жажды до страха и любопытства, объектом которых может оказаться не только наша героиня. Добавьте к этому пазлы, основанные не на унылом выставлении рычагов в нужное положение, а исключительно на здравом смысле и природных физических законах, и героиню, отнюдь не обделенную чувством юмора, — и вы получите тот самый анти-Quake, о котором мечтают создатели игры.

Broderbund: наша курочка несет золотые яички

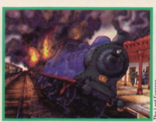
Еще один победитель прошлогодней игрушечной гонки — Broderbund, издатель Myst'a, игры, которая уже два года определяет основное направление развития жанра. Broderbund выпускал и будет выпускать квесты. Ему нечего бояться: сверхприбыли от Myst'a покроют любые издержки. Третий год эта игра занимает верхние строчки американского хит-парада. А как вы думаете, какую игру американцы чаще всего покупали в подарок на последнее Рождество? Догадайтесь с трех раз. И в нынешнем году Myst упорно держится в пятерке лидеров. Так что у него есть все шансы



The Last Express

сделаться еще и наиболее покупаемой игрой этого года — невиданное для компьютерной игры долголетие.

Черная зависть к создателям этого хита толкнула десятки фирм и фирмочек на создание клонов Myst'a. Кажется, все просто — рецепт успеха лежит на поверхности, но скольких из этих перепевов почили, так и не добравшись до сияющих вершин сверхприбыли, или, по крайней мере, потеряли миллионы на этом тернистом пути! Myst может быть только один, как



The Last Express

есть только один DOOM II (который, кстати, также до сих пор отлично продается в Штатах). Дело уже не в достоинствах самой игры, а в ее каноничности. Все знают, что Myst — это самый правильный квест, так же как DOOM — самая выдающаяся стрелялка. Тысячи людей по всему миру ежедневно покупают свой первый компьютер и, выбирая для него диски, требуют у продавцов именно эти игры. И их не интересует, что есть Quake и Timelapse. Все знакомые играли и играют в Myst и DOOM, так чем же они хуже?

Компания Broderbund, надо отдать ей должное, это прекрасно понимает, а посему даже и не пыталась издать что-либо, похожее на Myst. В прошлом году она порадовала нас великолепным детективом In the First Degree, который, впрочем, не снискал широкой популярности. Ныне же нас ждет целый ворох самых разнообразных игр от Broderbund (раз есть деньги — почему бы не поэкспериментировать?). В следующем номере (игра ОЧЕНЬ долго добирается до бедной России!) мы расскажем о замечательном мультяшном



The Last Express

квесте **Coala Lumpur. Jorney to the Edge**. На очереди — элегантный квест в стиле книжных иллюстраций двадцатых годов **The Last Express** (по мотивам произведений Агаты Кристи) и пока загадочный **Journeyman Project 3**. Авось вместе с десятком обычных курочка еще раз снесет Broderbund золотое яичко. Но компания надеется не только на чудо. К концу года она собирается-таки завершить проект-продолжение Myst'a — **Myst 2: Riven**, о котором мы уже писали. На первый взгляд, игра очень сильно напоминает своего предшественника. Вот и посмотрим, насколько все-таки консервативна геймерская общественность.

Myst 2: Riven



Myst 2: Riven

Take 2: Ripper навсегда

Еще одна недурно чувствующая себя игрушечная компания — Take 2 Interactive, в прошлом году порадовавшая нас Ripper'ом. Монументальный видеодетектив, снабженный



умопомрачительными пазлами и известными голливудскими актерами, как ни странно, не разорил компанию. Почему? Во-первых, потому, что был действительно хорошо сделан, а во-вторых, потому, что сочетание видео с 3D было публике еще в диковинку.

Теперь Take 2 надеется повторить успех Ripper'а в новой игре **Black Dahlia**. Нас опять ждет



умопомрачительный детектив и роль специального агента, расследующего дело об убийстве начинающей актрисы Элизабет Шорт, чье расчлененное тело со следами пыток действительно было найдено на одном из пустырей Лос-Анджелеса в январе 1947 года. Убийство Черного Георгина, как корреспонденты окрестили жертву за иссиня-черные волосы, так и осталось нераскрытым. В игре реальные обстоятельства смерти Black Dahlia переплетаются с историями реально существовавшего в начале сороковых годов маньяка-убийцы и банды вполне легендарных фашистских шпионов. Наша деятельность будет проистекать в элегантной обстановке увядающего арт-деко в 80 различных точках США и Европы, воссозданных во всем великолепии конца сороковых годов с помощью усовершенствованного engine из Ripper'а. Нововведения также коснутся увеличения возможностей исследования интерьеров и освещения: некоторые комнаты надо будет осматривать с помощью зажигалки или факела. Создатели не собираются отказываться от включения в игру сложнейших головоломок, но обещают на этот раз теснее связать их с сюжетом. В ролях, как всегда, звезды Голливуда, которые заполнят собой более 3 часов игрового видео. Объем у игры соответствующий — не менее 6 CD.

Учитывая серьезные проблемы Ripper'а с играбельностью и невысокое качество компьютерного видео (несмотря на великолепную игру актеров), Black Dahlia, если игра действительно окажется лишь слегка улучшенным продолжением Ripper'а, ожидают трудные времена.

Access: настоящее кино

Компания Access, еще один камикадзе, не убоявшийся модного ныне отвращения публики и производителей к играм с видео, подошла к делу с новаторских позиций. Знаменитая Pandora Directive в прошлом году уже порадовала нас множеством художественных и технических открытий, в частности, немыслимой для видео продолжительностью игры. Новая серия приключений Текса



Мэрфи — **Poisoned Pawn** — с технической стороны будет настоящим прорывом, который, возможно, полностью реабилитирует видео в глазах игроков, вернее, тех из них, у кого найдутся лишние 500 баксов на покупку новых и пока экзотических компьютерных железок.

На смену привычному "компакту" в этом году придет DVD. Но не изменится ничего, кроме объемов. На "новый носитель информации" влезает 6-8 Гбайт данных. Наши



гигабайтные винты просто бледнеют на фоне этих тоненьких пластиночек. У разработчиков игр появляется новая головная боль — чем заполнить это немыслимое пространство. Только Access знает ответ: ее первая DVD-игрушка будет переполнена высококачественным видео. Если в минувшем году видеокартинка на экране компьютера сменялась со скоростью 10-12 кадров в секунду, что обеспечивало лишь мутновато-сероватое или полосатое ее воспроизведение, то теперь, благодаря DVD, мы увидим полноценное видео со стандартной для телевизора сменой картинки (30 кадров в секунду). 4,7 Гбайта, которые будет занимать игра на DVD, позволяют включить в нее не только "настоящее" кино, но и все прелести звука Dolby Digital Surround, доступного владельцам качественных видеопроигрывателей.

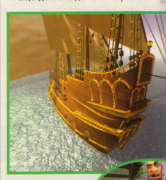
В остальном же новые приключения Текса будут выполнены в том же полюбившемся игрокам стиле, что и "Пандора". Самого знаменитого частного детектива будет по-прежнему играть Крис Джонс, по совместительству в свободное от съемок время работающий исполнительным вице-президентом компании Access. В Poisoned Pawn мы вернемся к прошлому Текса Мэрфи, к одному из ранних случаев в его обширной практике, чтобы проверить, насколько сильно в его душе превосходство доброго начала над злым. Более подробно о сюжете пока ничего не известно, зато уже объявлено, что новая игра будет... в два раза короче "Пандоры". Вы не поверите, почему: одного DVD для игры размером с "Пандору" не достаточно! Поэтому Access пришлось изрядно ужать свое детище. Вместо 70-80 часов игры, предоставляемых "Пандорой", Pawn предлагает всего 30-40. Соответственно "Пандора" проходилась за 700-800 шагов, а Pawn за 350-400. Зато никакой мороки со сменой дисков.

Poisoned Pawn появится в продаже уже осенью этого года. Для тех, у кого нет DVD-дисководов, фирма издаст CD-версию в начале 1998 года.

CyberFlix: не только геймерам

Среди победителей прошлого года, к нашему большому удивлению, оказалась и компания CyberFlix, создательница любимого "Титаника".

Еще до выхода этой игры



руководство фирмы не очень-то рассчитывало на ее популярность, полагаясь в своих финансовых выкладках лишь на долгосрочное сотрудничество с GTE Entertainment. После того как "родительская" компания



закрылась, мы похоронили и CyberFlix, думая, что она пошла на дно вместе с GTE, и не предполагали еще когда-нибудь услышать от нее очередную "интерактивную историю".



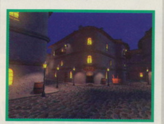
Можем вас обрадовать: неожиданно для себя самой фирма еще до Рождества преодолела стотысячный рубеж продаж "Титаника", за которым



начинаются ощутимые прибыли, и теперь работает над новым проектом. В чем секрет ее успеха? Оказалось, что людей, которые хотят узнать о судьбе знаменитого парохода, значительно больше, чем просто квестеров. Они-то и обеспечили CyberFlix те деньги, на которые сегодня разрабатывается новая игра.

Red Jack's Revenge — история про кровожадных пиратов 18 века, и вы в ней играете роль Николаса Дава — нового Джима Хиггинса, только без карты Острова сокровищ, что, впрочем, не освобождает вас от назойливого внимания их искателей. Что общего у вас с пиратами, с их давно умершим вожаком Red Jack'ом, за что вас жаждет убить красноглазый незнакомец в черном, почему неподалеку от вашей мирной деревеньки вдруг оказался пиратский корабль? На все эти вопросы вам придется искать ответы, плавая по южным морям в дружной пиратской компании и перерывая Ямайку в поисках легендарных сокровищ. На этом славном пути вас ждут любовь, предательство, сражения и, само собой, сокровища старого Red Jack'a.

Red Jack's Revenge — первая работа фирмы, в которой используется только 3D-анимация. Если судить по



ранней "деме", игра будет удивительно динамичной и красочной. Но эти дебильные пластилиновые рожи!!! У пиратов они хоть отражают характеры, а наш герой просто дубина дубиной с пустыми глазами-плошками. Но это уже,



как говорится, издержки технологии. Полюбоваться на пиратскую жизнь мы сможем только осенью 1997-го.

Corel: сделайте нам красиво

Компания Corel, известная своим графическим редактором CorelDraw!, оказывается, тоже занимается производством "больших" игр (до сих пор она была замечена лишь в "маленьких" шалостях), которые должны, очевидно, демонстрировать технологические достижения ее графических программ. Первый квест фирмы — **The Cassandra Galleries** — идет по стопам "Миста": игроку дают на растерзание огромный особняк газетного магната Вильяма Кассандры, таинственным образом исчезнувшего из него вместе со своей дочерью Майей. Corel знает толк в декорациях: помимо обычных жилых комнат, в доме есть семь галерей, битком набитых произведениями искусства (из кореловских клипартов — не иначе). Каждая галерея посвящена одному историческому периоду или стилю: древности, средневековью, востоку, викторианству, модерну, модернизму и "ностальгическому стилю". Corel обещает ну о-о-очень красивые 3D-интерьеры и видео, а также целых 49 головоломок, которые нам придется в этих интерьерах решать.

Маленькие радости маленьких

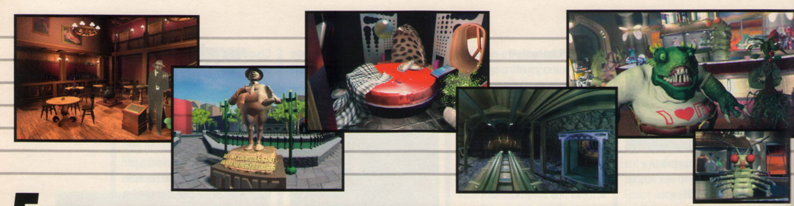
КРУПНЫЕ КОМПАНИИ борются за жизнь самыми разными путями, а вот их мелким и небогатым собратьям не позавидуешь. Такое впечатление, что для них остались только два варианта — либо клепать ремейки своих же славных игрушек той золотой поры, когда игрушечную индустрию еще не взял за глотку большой бизнес, или включать квестовые элементы в более прибыльные стрелялки и RPG.

Рождение мыла

Alternative Software, создавшая в 1995 году один из первых 3D-квестов, смешную страшилку Spud, решила превратить ее в сериал, а потому этой весной должна появиться **The Quivering** — полностью трехмерная игрушка со смешными персонажами, болтающимися в произвольных направлениях по обширному 3D-миру, обозримому на 360 градусов.

С думой о человечестве

Laser Beam решила перенести на PC свой древний приставочный хит Shadowrun. Игра будет называться **Alien Earth**. Мы снова вернемся на Землю, обезлюдевшую в результате войн и вторжений пришельцев. Наша задача, само собой, грандиозна: спасти остатки человечества от гибели. Для этого игроку придется бродить по Земле, превратившейся в загадочный и опасный мир, в поисках выживших соотечественников, сочинять хитроумные планы их спасения и (конечно же) сражаться с врагами. Будущее Земли предстанет перед нами анимированным (двух- и трехмерная анимация) и "видеооснащенным".



Бар для космических меньшинств

THE SPACE BAR

Я никогда не вмешиваюсь в свою личную жизнь — это противоречит служебной этике.
Гарибальди, "Вавилон-5"

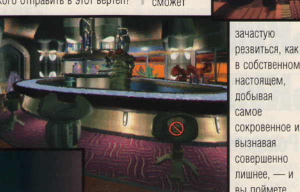
Забегаловка The Thirsty Tentacle ("Пересохшее щупальце") из готовящейся к выпуску игры The Space Bar **— место не для слабонервных! Все межгалактическое отребье, все самые дикие порождения Большого Космоса стекаются сюда, чтобы вместе оттянуться, затерявшись среди себе подобных (поскольку здесь никто ни на кого и ни на что не похож). Нижние ярусы "Вавилона-5" по сравнению с этим заведением — институт благородных девиц! И все эти стоногие, сторукие, бестелесные и одноглазые бродят вокруг, шумят и чувствуют себя как дома — то есть отнюдь не считают своим долгом вступать в контакт с каким-то настырным гуманоидом, если им этого не хочется, или делиться сведениями, если они достаточно ценны.**

Настырный гуманоид, как вы, наверное, уже догадались, — это мы с вами, то есть Алиас Нод (Alias Node), охранник-интеллектуал с планеты Armpit VI (ну что сделаешь, если она так называется!). Хитроумная корпорация Amalgamated Vacuum уже много лет монопольным порядком добывает и обогащает на Подмышке VI некий высокоценный минерал, а Алиас Нод до самого последнего времени обеспечивал безопасность этого процесса (проще говоря — скучал в вахтерке).

Увы, после пятнадцати лет такой безмятежной службы гром все-таки грянул: некий злоумышленник похитил особо важные промышленные секреты, хлопнул кого-то и... скрылся в The Thirsty Tentacle, где не то что злоумышленника — принцессу Диану не найдешь, и ей даже прятаться не придется.

Кого отправить в этот вертеп? Здесь не помогут ни крутые мускулы, ни накачанные мозги, здесь нужно что-то особенное... и у Алиаса это есть!

Дело в том, что скромный охранник с Подмышки VI умеет проникать в чужие воспоминания. Стоит ему заговорить с любым одушевленным чудищем, заглянуть ему в глаза — и... Держите меня! Что может быть ужаснее, смешнее и таинственней, чем лабиринты чужой памяти? Только подвалы своей. Учтите при этом, что в этой, чужой, памяти Алиас сможет зачастую резвиться, как в собственном настоящем, добывая самое сокровенное и вызнавая совершенно лишнее, — и вы поймете, почему корпорация Amalgamated Vacuum и фирмы Boffo Games (разработчик), Rocket Science и SegaSoft (публикаторы) остановили свой выбор именно на нем.



Так что не таким уж маленьким будет бар "Пересохшее щупальце", и вам не грозит недостаток впечатлений, хотя в "реальности" вам достанутся всего 25 его комнат — вы даже выйти из него не сможете. Зато каких только миров ни увидишь, каких историй ни наслушаешься, каких опытов ни поставишь, бродя по мозгам его обитателей!



В демо-версии, которой мы располагаем, Алиасу удастся "провалиться" всего лишь в одни глаза — бездонные блестящие сетчатые мигалки насекомого, застывшего за стойкой бара. Поверьте, бродить в этом фасетном стрекозином мире ох как непросто! Да и сам мир явно не так незатейлив, как у наших земных стрекоз: тут тебе и подавленные воспоминания, и муки совести, и... что это там лежит, возле трона? Катнемка это священное яйцо — вдруг да и вспомнит наш подопечный что-нибудь важное?..

Жалко, что "дема" такая маленькая: пока игра не выйдет, так мы и не узнаем, что сделалось в мозгах несчастной жертвы при том святотатстве, на которое пошел

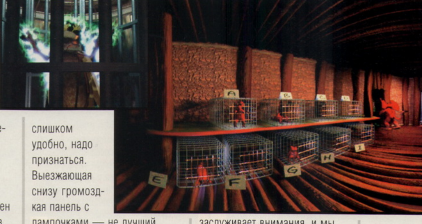
позже Алиас, и нашего промышленного шпиона не найдем. Только и есть в демо-версии, что одна комната, восьминогий бармен, да пара недотеп, к которым и в мозги-то лезть не хочется. Так, разве что поболтать...

Зато этого вполне достаточно, чтобы увидеть, что игра будет веселой, остроумной, оригинальной и достаточно сложной.

Алиасу придется не просто вытаскивать факты и полуфакты из пыльных залежей, ютящихся на задворках любого сознания. Ему надо будет действовать быстро и очень осторожно — ведь враг отнюдь не глуп, и стоит Ноду выдать себя — тот ударит первым. Прощайте тогда, не только секретные чертежи и справедливое возмездие! Прощай, Подмышка, вахтерка, бесценная руда и уникальный метод Empathy Telepathy, которым вы не сумели воспользоваться, — короче говоря, прощай, Алиас Нод!

Объективно судить о графике по такому крошечному фрагменту игры трудно, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что в Space Bar — отличное 3D с возможностью обзора на 360 градусов (хотя перемещения, к сожалению, опять "толчковые" — прыжок от локейшена к локейшену). Персонажи великолепно анимированы, каждый наделен особым характером и несет в своей памяти тот далекий мир, из которого пришел (чем и воспользуется наш Алиас со своим уникальным методом).

В качестве интерфейса в Space Bar применяется наш старый добрый друг PDA — не слишком удобно, надо признаться. Выезжающая снизу громоздкая панель с лампочками — не лучший способ общаться со своим героем. Зато взаимодействие с "людьми" и предметами, похоже, будет происходить легко и приятно...



Что еще? Ничего, кроме того, что игра, несомненно, заслуживает внимания, и мы непременно напишем о Space Bar подробнее, когда выйдет полная версия. Есть надежда, что это случится уже в середине мая. Будем ждать!

— Наталия Дубровская



Atlantis. The Lost Tales

"Утерянные предания": в надежде на революцию

Уже почти полгода Cryo готовит для квестеров всея планеты сюрприз. И сюрприз этот настолько грандиозен, что две новые вполне приличные игры, выпущенные компанией в этом году, Dragon Lore 2 и "Версаль", Cryo расценивает лишь как прелюдию к своему главному шедевру — Atlantis. The Lost Tales**.**
Мало того, в рекламе, распространенной задолго до выхода "Атлантиды" в свет, утверждается, что игры, равной Atlantis по художественным и техническим достоинствам, в мире квестов просто не существует.
Что ж, настала пора проверить, соответствуют ли действительности хвастливые заявления Cryo: компания наконец-то предложила своим партнерам и прессе большущую играющую "дему" Atlantis.

Самое удивительное, что сказать об Atlantis. The Lost Tales совершенно нечего, кроме одного: великолепно! Если ли бы я писала о Cryo в разделе новостей, то секрет ее успеха был бы обозначен так: у Cryo есть художник. То есть художники есть у всех, но у Cryo, во-первых, это просто Художник, а во-вторых, это "сказочный" художник. Как бывают сказки с картинками, а бывают такие тоненькие книжечки, отпечатанные на Гознаке, — сказки Билибина. То есть сказки-то в них те же самые, что и в других книжках, но художник сделал из них "свои" сказки. Вот Atlantis и получилась такой сказкой художника.





Совершенно не хочется говорить здесь о 3D, engine, обзоре на энное количество градусов по горизонтали и вертикали, плавности перемещений, потому что ничего этого в Atlantis нет, вернее, всех этих технических подробностей не видно, незаметно. В игре можно естественным образом ходить, вертеть головой и любоваться роскошными пейзажами, например, июньского леса перед грозой или морского заката, при



этом абсолютно не думая о том, как это сделано.

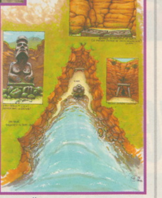
Хотя технология Omni 3D не изменилась с "Версаля", в сказке все выглядит совсем по-другому. Мелкие детали, чья мутность так раздражала в предыдущей игре Cryo, сменились широкими просторами, где не совсем резкое изображение не только не мешает игре, но и придает окружающему этакий "импрессионистский" шарм.

3D'шные персонажи, конечно, остались куклами, но эти куклы, в отличие от "Версаля", вовсе не пытаются играть людей. У каждого сказочного обитателя "Атлантиды" своя потешная физионо-мия, с соответствующим характеру ярким выражением лица.



Наш герой, занимающийся в игре поисками пропавшей королевы Атлантиды — Реи, — весьма серьезный юноша с косенькими глазами, достойный преемник ярко-рыжего Валенрода.

В Atlantis впервые применен новый интерфейс, точнее, его полное отсутствие. Еле видимая стрелочка обозначает лишь возможность действия или перемещения. Если она исчезает вовсе — дальнейшее движение невозможно (скажем, вы уперлись в стену). С запретами Atlantis отнюдь не перебарщивает. По крайней мере, в "деме" мне удавалось сунуть нос



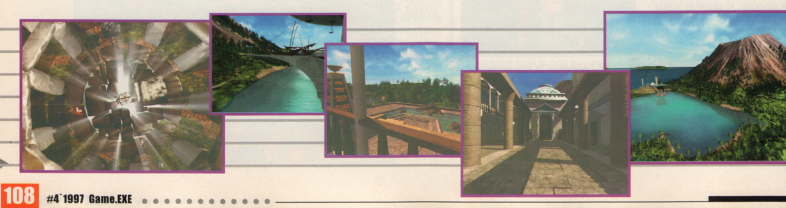
в каждый тупичок, в котором заведомо не было ничего интересного или важного. Хотя перемещения по прежнему "принудительные", они на редкость точно рассчитаны: вас не только не пронесут мимо открытой двери, но всегда остановят у любого мало-мальски интересного выступа в стене или тропинки в лесу. Инвентарь в игре всплывает на фоне происходящего щелчком правой кнопкой мыши и так же скромно удаляется, когда предмет использован. Словом, в Atlantis все идеально продумано, дабы мы забыли, что сидим за компьютером, щелкая мышкой, а не бегаем по сказочным лесам и долинам, сжимая в руке копье.

Хотя мне больше всего в демо-версии понравилось именно бродить по немысли-мо красивым атлантическим раздольям, в ней будет чем заняться и любителям мистооб-разных головоломок, и поклонникам RPG'шных схваток, и сторонникам "человеческих" отношений. Впрочем, последним опять не повезло. Видно, у Cryo просто нет сценариста такого уровня, как ее художники, и компанию вообще не интересует, что происходит, когда персонажи открывают свои трехмерные рты. По крайней мере, те плоские речи, которые льются из них, по убожеству просто ни с чем не сравнимы. Но опять же, фирма французская, английские локализации у нее получаются из рук вон плохо. Может быть, когда московский "Апокриф" издаст наконец русскую версию игры, что-то изменится, но это будет не скоро. Уже сейчас ясно, что одновременно на русском и английском языке игру выпустить не удастся.

Тем не менее, когда Atlantis. The Lost Tales выйдет в свет, это будет, я надеюсь, маленькая революция. Глубокомысленная печаль и пластмассово-стеклянные интерьеры, возможно, уступят, наконец, место жизнерадостному и полному солнца и абсолютно осязаемому миру, в который — вслед за Atlantis — потянутся игры будущего года.

— Ольга Цыкалова





Хрущеба Викторианской эпохи

...Но ведь и не все заморские товары хороши. Мы смогли убедиться в этом. Разве российский шоколад хуже импортного? Нет, лучше. А хлеб? Колбаса? Молочные продукты? А пиво? О водке я и не говорю!

Борис Ельцин, президент РФ

*До чего же чутка наша игровая индустрия к руководящим веяниям! Не успел президент выступить со своей знаменитой речью, как в продаже уже появился первый российский квест **"Призрак старого парка"**. Только не бейте меня ногами — конечно, наши художники и программисты нашлепали уже немало игр для забугорных буржуинов, но "Призрак..." — первый квест, сделанный не только отечественными искусниками, но и на деньги отечественной (московской) компании NMG, и предназначенный исключительно для внутреннего потребления.*

Если сравнивать "Призрака" со знаменитыми продуктами отечественного экспорта, упомянутыми в президентском спиче, то надо сразу сказать, что первому произведению российских квестостроителей отнюдь не грозит слава ни бабаевского шоколада, ни тем более водки от "Кристалла". Скорее оно похоже на старую добрую со-



ветскую карамельку с фруктовой начинкой, завернутую в целях борьбы с конкурентами в новый блестящий фантик.

Итак, по порядку: обертка, то есть упаковка в виде красочной коробочки, и сам диск с переливающимся голографическим колечком выглядят очень солидно, как и украшающая их гордая надпись "Изготовлено в Великобритании". Сюжет, конечно, уже протерт до дыр, но может также спокойно считаться вариацией на темы классики: исчезновение сумасшедшего богача-механика и его несчастной супруги, особняк с привидениями, механизмы и, разумеется, головоломки. Техника "Призрака старого парка" вполне современна: квест выполнен в 3D с видом "из глаз".

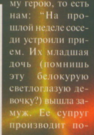
На этом, собственно, радости от созерцания обертки заканчиваются, и мы начинаем тихо погружаться в болото отечественной промышленности, большинство продуктов которой — от неизменной фруктовой карамельки до модной компьютерной игрушки — объединяет одно: глубокое презрение к тем недотепам, которые все-таки польстятся на красивую обертку и согласятся ломать свои зубы, глаза или мозги из чувства патриотизма или по другой, недоступной разумению производителей причине.

Когда закончилось вполне сносно смотрящееся в кромешном мраке "интро" и скелет с ужасным хохотом захлопнул за мной дверь "особняка господина Эдварда", я обнаружила, что оказалась в давно знакомой атмосфере игрушек 2-3-летней давности, в которых из-за маломощности компьютеров интерьеры рисовали в виде этакого веселенького примитива.

По мере продвижения по дому ощущение, что большую часть предметов я где-то уже видела, постепенно нарастало, пока я не поняла, что это вовсе не цитаты из известных игр, а самые что ни на есть обычные вещи из нашей обычной некомпьютерной жизни.

Помпезная новорусская зала с бассейном посередине оказалась уставлена креслами из "набора мягкой мебели" кооперативного производства, кабинет щеголял классическими совковыми стенками из ДСП, в библиотеке с потолка почему-то свисала старая добрая пятирожковая люстра, пару комнат украшали хрущевские кашпо с цветочками на металлической подставке, но больше всего меня умилил уголок с кроватью, застеленной линялым красным покрывальцем, и с люберецким (он же — белорусский) ковром, гордо висящим на стене над нею!

Да, тяжела жизнь английских лордов, каждодневно попадающих в свой рабочий кабинет через КУХНЮ (такая у них, у великобританцев, паршивая планировка в особняках), но жизнь российско-



го программиста еще тяжелее! Ведь не от хорошей же жизни приходится ему ваять обстановку барского староанглийского дома с помощью чего-то вроде дизайнерской программы для мебельных магазинов (это, само собой, шутка, но как же похоже!)... Впрочем, художники в бригаде разработчиков, безусловно, присутствовали и, более того, неплохо потрудились, создавая статичные интерьеры, то есть те места, на которые нам удастся взглянуть только из одной точки, но никак не обойти с разных сторон. Так почему бы авторам не ограничиться этими сусальными картинками вместо того, чтобы разбавлять их угловато собранными "объектами", дополненными совершенно непродуманной системой перемещений?!

Теперь о том, как играется "Призрака старого парка". Кроме охоты за пикселями, то есть требования к очень точному попаданию мышкой, вам предложат новый совершенно потрясающий подход к созданию головоломок. Берется институтский учебник, скажем, по "Деталям машин" или теории машин и механизмов, сухие чертежи заменяются трехмерными картинками, и ошарашенному игроку предлагается решить из него пару задачек. Вы знаете, что такое "передаточное число"? Лично я теперь знаю — благодаря игре и "Малой советской энциклопедии", но особого желания ковыряться в предложенной там формуле у меня не возникло. Честно.

И наконец о том, ради чего люди вообще покупают российские игрушки, — о языке. Он отличается таким канцелярским слогом, перед которым пиратские переводы с английского просто бледнеют. Не могу удержаться, чтобы не привести здесь абзац из содержащегося в руководстве письма сестры главному герою, то есть нам: "На прошлой неделе соседи устроили прием. Их младшая дочь (помнишь эту белокурую светлоглазую девочку?) вышла замуж. Ее супруг производит потрясающее впечатление — он такой большой, толстый, и у него такие усы... Будучи военным, он долго служил где-то "на далеких островах". Вероятно, там его внешность производила на туземцев не менее экзотическое впечатление. Но самое интересное, что этот необъятный чудак приходится, как оказалось, дальним родственником сэру Эдварду, мужу тети Дианы".

Добавьте к этому гнусавые голоса, читающие вам эти записки по ходу игры, и решайте сами, согласиться с президентом или повременить.

— Ольга Цыкалова

Системные требования: 486DX4/100, 8 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows-совместимая звуковая карта

"Призрак старого парка"

★ NMG

40%	ГРАФИКА
50%	ЗВУК
30%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **30%**

Время, пространство и кружечка пива

Game.EXE НАШ ВЫБОР

ВЕЧНЫЙ КАЙФ ПО ИМЕНИ CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON: ЧАСТЬ 2

Ну что ж, господа, отложите все свои дела в ящик подлиннее! Не упускайте свой шанс! У нас есть отличный повод пропустить по рюмочке, есть приятная компания, есть даже место, куда завалиться: салун Майка Каллахана наконец открыл свои двери для всех желающих! Надеюсь, вам придется по вкусу непринужденная атмосфера этого заведения, и вы сумеете провести время с пользой: посидеть вечерок у Майка — это чуть больше чем пивка попить, уж поверьте! Впрочем, и в пиве недостатка не будет...

Учтите, публика здесь собирается исключительно избранная, и если вы не сумеете блеснуть эрудицией при первом посещении, вас дальше порога не пустят! Что же делать, если этот лохматый, бородатый и необычайно склонный к неразумным поступкам певец в стиле "фолк", а именно ваш протеже Джейк Стоунбендер, пропил весь свой кредит и не сможет ни шагу ступить, ни рюмочки выпить, пока не отыграет свою кровную двадцатку в конкурсе на решение ужасающих головоломок, который затеял неутомимый интеллектуал Док. Проклятый Док... При одном взгляде на него у Джейка



сердце кипит от ревности: дело в том, что Джози... Ладно, неважно, главное, что теперь нашему хриплому сингеру придется униженно вымаливать у толстого пройдохи подсказки!

Кстати, вот и она, распутница Джози — болтает с Микки Финном, транжирит казенное время. У нее к Джейку дело: надо бы прошвырнуться, спасти леса Амазонки. Времени в обрез, но ведь Джози работает в Полиции времени и готова дать гарантию: чуть смошенничать — и вы уложитесь в срок... если вообще вернетесь, но это детали. Можно бы съездить, но... Красотке придется подождать: у Джейка есть дела поважнее. Во-первых, пропустить стаканчик на честно отыгранные деньги, во-вторых — леса лесами, шоколад — шоколадом (именно спасением уникальной шоколадно-бобовой культуры и собирается озаботить нас прагматичная Джози — великая любительница какао), но тестостерон!.. Куда мы без тестостерона?!

Как здорово, что в салун Майка пускают любого, кто готов соблюдать нехитрые правила заведения: будь как дома, но не забывай, что и другие не в гостях! Ну куда еще мог пойти этот симпатичный пришелец по имени (кажется) Сквиш, куда бы его пустили с этими четырьмя руками и зелеными зубами в палец длиной?! Не говоря уж о манере вылизывать пивные банки языком — благо, конфигурация позволяет!

Не пригрей его эти патологически терпимые земляне (и не-совсем-земляне — кто это стоит с ним рядом?) — разве проснулась бы в зеленом Сквише совесть, и рассказал бы он, как его космическое начальство подвесило на орбиту спутник и качает из планеты тестостерон, феминизируя местное население?!

Для человека с такой бородой, как у Джейка, сама мысль о тестостероновом голодании невыносима! Вперед! Сквиш, давай ключи от шатла — мы уходим! Допьем, когда вернемся!



Callahan's Crosstime Saloon



Такое уж это место, **Callahan's Crosstime Saloon** — вроде зашли отдохнуть, а вечно приходится спасать человечество от неприятностей, о которых оно и не догадывается... поскольку не ходит в салун Майка Каллахана и прозябает в слепоте и самонадеянности.

Но нас-то туда пустили! Так неужели мы не сумеем этим воспользоваться! Не поскрипим мозгами, не рискнем жизнью и здоровьем, чтобы просто вернуться к Майку с победой и заслужить молчаливое одобрение каллаханского общества — а их одобрение дорогого стоит! Например, Джейку (и вам) предложат втравиться в новое приключение или поставят стаканчик за свой счет...

Стаканчиков вы сможете опрокинуть сколько угодно (пока не вернете Джейку право пить в кредит, вас все равно дальше не пустят), а приключений... приключений тоже будет вдоволь — играть — не переиграть! И в каждом путешествии Джейка будет сопровождать новый друг, поскольку одному всегда трудно, да и нет у Джейка ничего, кроме склонности к приключениям и вас за спиной... Так что без помощи не обойтись, а стоит потолкаться в баре у Майка — и найдется специалист в любой области, от решения головоломок до саперных работ.



Сам Джейк уж наверное предпочел бы всегда путешествовать с Джози (черт бы побрал этого Дока! Ну почему он всегда выигрывает конкурс каламбуров, и почему Джози ВСЕГДА уходит с победителем?!), но... Дело прежде всего, да и Джози не любительница романтических прогулок, где командует не она.

Это, так сказать, правила игры. А сама игра — ну просто загляденье! Отличная графика — не поймешь, то ли кино, то ли мультик, то ли книжка с картинками, но живо, осязаемо и очень красиво. Главное, интерьеры и ландшафты отнюдь не пишутся "под предметы", с которыми возможно взаимодействие — чем грешат практически все "красивые" игры. Скажем так: в "Каллахане", явившись впервые на экран, вы отнюдь не думаете: "О, банка! Интересно, куда ее приспособить?" — нет, сначала вы выясняете задачу, а уже потом в голову приходит что-то вроде: "А не поможет ли здесь банка? Ведь где-то была банка..." — и, уверяю вас, банка найдется и окажется более чем полезна!

"Картинку" в игре отличает исключительная детализация. Обычное обшаривание экрана с помощью мыши превращается в процесс глубоко творческий: ведь каждый, даже самый завалящий предмет, оказывается, достоин внимания, осмотра и вдумчивого комментария.

Тщательно прорисованные статичные экраны с минимумом анимации, чисто текстовая подача



Callahan's Crosstime Saloon



Системные требования: Pentium 100, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

информации — суховато, не правда ли? Нет, не “суховато”! В этом текстовом мире вам предоставлен такой простор для деятельности, что впору растеряться. Тем более что “озираться” вы теперь сможете на целых 360 градусов по горизонтали (а иногда и по вертикали), и шанс пропустить что-нибудь при повороте очень и очень велик, а пропускать ничего нельзя, ни в коем случае!

“Жизненность” здесь соблюдается с редкой жестокостью: теоретически вы имеете возможность сделать с любым предметом все то, что могли бы сделать в реальности: на любое дерево вам предложат “залезть”, с любым одушевленным (или почти одушевленным) предметом поговорить (“Хороший робот, хо-о-роший, на-на-на...”) — а потом вежливо и пространно объяснят, почему именно данное предприятие не имело смысла.

Не волнуйтесь, вам еще придется вкусить горького хлеба свободы, ох, придется! Нет чтобы как у людей — этого дерева нет, этого дерева нет, и этого нет, а это есть, и можешь забираться — ура, яблочко! Нет, тут пока весь лес не прочешешь, обо все деревья руки не обдерешь — не будет тебе яблочка! Правда, еще вам непременно дадут шанс вспомнить, чем яблонька отличается от березы, и сузить круг поисков... Каждому по способностям!

Условно говоря, на экране “ничего не происходит”: каждая смена ситуации приводит к появлению новой “картинки”: если герой переходит из одного угла экрана в другой, картинка, где он слева,



просто мягко сменится картинкой, где он справа. Но этот принципиальный отказ от зрительной “повествовательности” никак не отражается ни на “реальности” происходящего, ни на “поступательности” при переходе от одного эпизода к другому.

Все можно пощупать, подвигать, повертеть — даже по стенам всегда можно провести рукой; анимация — тот ее минимум, который почти всегда присутствует на экране, — выполнена настолько безукоризненно и в то же время ненавязчиво, что в картинку быстро “вживаешься”, а глубокомысленные комментарии, которые Джейк норовит дать по каждому поводу (а то и без повода), делают любое место в мире родным и понятным, как салун Майка Каллахана, куда мы непременно вернемся — вот только врачей-убийц повяжем, спутник сломаем или самолет взорвем.

Разумеется, графика — дело великое, я бы даже сказала, “архиважное”, но все-таки то, насколько квестеру уютно в его квестерском мире, определяется прежде всего тем, какие задачи (и как) ему приходится решать.

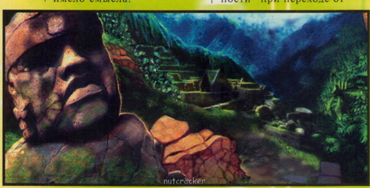
В “Каллахане” задачи придется решать сложные, очень сложные — впору взбеситься. Горы инвентаря, самые неожиданные его сочетания, беседы, которые надо вести вдумчиво и осторожно... Пазлы всякие...

Увы, беситься не придется: в том и состоит уникальная техника Legend, что, найдя после часа адовых мучений самое элементарное решение, вовсе не злишься, что авторы такие подлецы, а только радуешься, что ты такой молодец. Уж очень все грамотно, логично и корректно. Ну кто виноват, что ты час пытаешься спуститься по лестнице, чтобы щелкнуть выключателем, и просто не догадался перегнуться через перила?!

Да никто и ничто, кроме твоей глупой головы и тяжелого квестерского наследия — а именно святой уверенности, что ружье, раз уж оно висит на стене, ДОЛЖНО выстрелить (а вы с этого — что-то по своей квестерской части поиметь). Да с какой стати?! Да оно, может, и не заряжено вовсе, и вообще, откуда вам знать, что должно выстрелить, а что нет, если вы здесь в первый раз?!

В “Каллахане” вы будете ждать этого выстрела до второго пришествия — как и в жизни, впрочем. Зато стрелять отравленной чертежной кнопкой, дуя в бамбуковую трубочку, — от этого вам не уйти. Догадаться будет нелегко, но, уверяю вас, ни против логики, ни против правил игры вас грешить не заставят!

Надо отметить, что Legend всегда отличало глубокое отвращение к классическим “пазлам”, пазлам, превращенным в самоцель, — собиранию квадратиков в треугольнички и треугольничков в квадратики, водопроводным системам, где надо сорок крантиков повернуть в нужном порядочке, чтобы где-то зашумело и вас пустили на следующий



Callahan's Crosstime Saloon



уровень, — короче, ко всем беспредметным головоломкам, оправдать появление которых можно исключительно шутками "сумасшедшего механика" или религиозным неистовством жрецов Майя, которые все умерли и потому не сумеют ни посмеяться, ни обидеться.

Нет, "adventuring" — игра сильных и смелых, а вовсе не усидчивых и трудолюбивых! В пятнашки можно было играть и в салуне у Майка — чего тащиться в Бразилию! Тем более, что там есть такой маньяк этого позорного занятия, как Док!

С другой стороны, и без головоломок нельзя — какой это тогда квест?

...И тут разработчики повели себя, прямо скажем, некрасиво. Они включили в самое начало игры головоломку такой зубодробительности, что перед ним все "Девятки" с Lighthouse'ами — детский лепет!

Конечно, Legend и здесь осталась верна своей редкой литературности: "пазловина" носит, так сказать, лингвистически-фонетический характер, — но Боже, что это за головоломка! Особенно для человека, для которого английский — не то что не родной, а и вовсе дальний знакомый, и который не питает особой склонности к англо-американскому року семидесятых. Ясно, что тема прямо для Джейка, ему повезло, а нам с вами?

Честно скажу: последний раз у меня мозги так трещали, когда я пыталась самостоятельно вывести доказательство теоремы Фалеса (не зная при этом, в чем она состоит).

Тогда я потерпела блистательный провал, а здесь выкрутилась — и вот вам картиночка с вопросами-ответами (см. справа).

Сами можете поглядеть, что это за штучка. К словам слева надо подобрать правильные синонимы, а потом быстро-быстро произнести все вместе и по звуку догадаться, что же надо написать справа. При этом учтите, что тему никто не называет! Только добрый Док подсказал слово "wood" — вон оно, посмотрите и найдете. Каково?

Зато все остальные пазлы — сплошное удовольствие! Они либо настолько логичны (не в математическом, а в человеческом смысле этого слова), что их можно решить на чистом интеллекте и без рисования схемок и графиков, либо... их можно не решать — обратиться к "подсказкам" и проскочить на одной наглости. Ну действительно, если человек не способен на глазок собрать на шахматной доске полную копию созвездия Кассиопеи из пешек — что, его за это в Бразилию не пускать?!



Впрочем, решать загадки "по теме" вам придется самостоятельно — и здесь смухлевать никто не даст! И слава Богу — они стоят и времени, и нервов, которые вам предстоит на них затратить. "Будет трудно, но хорошо" — дерзайте! Такие игры, как Callahan's Crosstime Saloon появляются не часто и, хотя не претендуют на "технологический" или любой иной прорыв, запоминаются надолго и остаются любимыми. Несмотря на то что и "играть по-разному" нельзя, и загадки решаются обычно одним-единственным способом. Но ведь это же литература! Игра проходит перед тобой — страница за страницей, и их не переписать, можно только прочесть по-новому. Вот и читайте — наверняка что-нибудь, да пропустили, и, хотя решение останется тем же, как жаль, что вы не попробовали еще один неверный путь! Ведь так здорово!

1. Granky; exist; bootlegging devices; grind teeth; additionally; green	crosby, stills and nash
2. Rapid; fibrous cellulose material; arguably superior computer	fleetwood mac
3. Broth; paddle; vagabond	supertramp
4. Slender projectiles; legend	aerosmith
5. Irritate; occupied to capacity; lifeless	grateful dead
6. Propel with paddle; wildcat; vocal inflections	rolling stones
7. Guided; fasten w/sliding fastener; face that launched ships	led zeppelin
8. Correct; ancient game; boullion; funeral transport	riteous brothers
9. Portion; wealthy; woman; four-sharp major key	Partrige family
10. Thump; minerals containing metal	doors

— *Наталия Дубровская*

Callahan's Crosstime Saloon

★ **Legend**

100% ГРАФИКА

95% ЗВУК

100% СЮЖЕТ

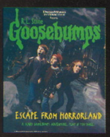
ИНТЕРЕСНОСТЬ

100%

Game.EXE НАШ ВЫБОР

ИГРА
Goosebumps
предоставлена компанией **SoftClub**, тел.: (095) 232-6952

Семейный ужин в Стране ужаса



Ох, рано мы похоронили квесты с видео, рано! Хоть прижимистая, беспощадная "Сьерра" и запаниковала, и прибила кучу собственных нерожденнных (и полурожденных) видеодетищ безжалостной рукой, невзирая на уже понесенные убытки и не слушая предсмертного писка несчастных разработчиков, хоть и не порадовал нас рынок квестов за последние три-четыре месяца ни одной актерской физиономией, говорить о кончине жанра и даже о сколько-нибудь катастрофическом его кризисе явно не стоило — так, "краткая передышка", маленький Брестский мир перед последним броском на игроманский кошелек. Теперь заявлять об этом можно смело и нагло, и доказательством послужит даже не то, что несколько фирм, не менее известных и не менее рачительных, чем отступница "Сьерра", уже взялись за продолжение своих грандиозных видеопроектов (см. новости нашего раздела), и что осенью нас наверняка ждет пара-тройка приятных сюрпризов.

*Нет, есть у нас доказательства и покруче: вечно вечный Microsoft. Ну-ка, скажите, когда Билли тратил деньги впустую? Никогда, за это его все и не любят. Он деньги не тратит, он их делает. Представьте, на этот раз он решил их сделать — догадайтесь, на чем? Ни за что не догадаетесь! На прелестном детском квесте-ужастике, с 3D и видео, с соблюдением всех классических традиций "погибшего жанра"! **Goosebumps. Escape from Horrorland**, последнее творение фирмы DreamWorks (Neverhood) — отличная игрушка "для семейного просмотра" и приучения детей к прелестям квестерской жизни. Введение в "Фантасмагорию", так сказать...*

Симпатичная американская девочка Лиззи вдруг взяла да и оказалась в Стране ужаса — Horrorland, где уже маются в разных малоприятных местах ее малолетние братья Люк и Клэй, и даже родители стонут где-то вдали, в кровавом чреве проникшей в их собственный дом Хоррорляндии. Лиззи — ваша протеже, именно ее действиями вы будете руководить, а иногда — и выручать эту порывистую и трусоватую путешественницу из разных переделок, куда она так и норовит угодить. Игра идет в стиле эдакого "полуотождествления": с одной стороны, вы щелкаете на рычаге — Лиззи его поворачивает, с другой, если вы — это она, то, скажем, кто же выпустил бедную девочку из холодильника, когда она туда попала, а вы дверь открыли, причем снаружи?

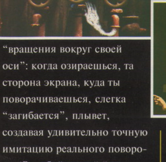
Учитывая, что игра явно рассчитана на детей позднего доподросткового периода, такой подход можно назвать просто идеальным: здесь "игровое начало" точно соответствует правилам, по которым детки веками мучают своих мишек и солдатиков, — с одной стороны, абсолютная власть и полное отождествление, с другой — явное право жертвы на собственный характер и некоторое самовыражение. Короче, "Анна Каренина — это я", но под поезд пусть сама лезет.



А уж неприятности, которые ждут Лиззи, Анне Карениной даже и не снились: юной спасительнице любимого семейства придется пройти через все круги квестерского ада! В Goosebumps присутствуют практически все элементы "настоящего квеста" — в слегка адаптированном "детском" варианте, конечно. Море достаточно заковыристых головоломок, масса инвентаря, темные кладбища, где из-под земли вырастают зомби, и золотистые египетские пирамиды, где из каждого саркофага норовит выскочить недобитая костистая мумия, пустынная деревенька с волками-оборотнями и средневековый город с лабораторией алхимика... Чуть-чуть аркады, чтобы было не скучно, собирание "здоровья"





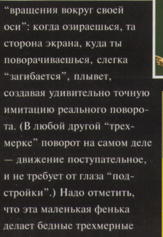


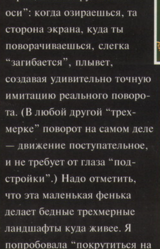


(золотых монеток), чтобы чувствовался прогресс и был стимул хорошенько облазить каждый локейшен... Плюс отличные трехмерные пейзажи и интерьеры с возможностью обзора на 360 градусов, полноэкранное видео и превосходный звук.

Все немножко "понарошку", но при этом очень качественно. Головоломки отнюдь не примитивны — хотя их действительно может решить и ребенок. Ужасы — в самом деле ужасы, хотя ни детям, ни родителям не придется прятаться друг от друга, чтобы насладиться ими без зазрения совести. Трупы честно разлагаются, вервольфы выскакивают с завидной внезапностью, луна льет мертвенный свет... Просто все чуть мягче и с легким налетом юмора: озверелый зомби, мимо которого не пройти, пока не возьмешь специальную египетскую плеть, — на самом деле слегка подпорченная теннисистка, и наносит она свои страшные удары ракеткой по всем правилам теннисного искусства. На мумии, тянущей к вам свои когтистые лапы, трогательно разворачиваются бинты... Чуть меньше "ужасного" натурализма, маленькое нарушение канонов жанра — и ужастик остался ужастиком, но теперь вполне годится для "семейного просмотра"!

...и очень для него рекомендуется — посмотреть на отличную графику всегда полезно. В игре очень интересно решена проблема "вращения вокруг своей оси": когда озираешься, та сторона экрана, куда ты поворачиваешься, слегка "загибается", плывет, создавая удивительно точную имитацию реального поворота. (В любой другой "трехмерке" поворот на самом деле — движение поступательное, и не требует от глаза "подстройки".) Надо отметить, что эта маленькая фенька делает бедные трехмерные ландшафты куда живее. Я попробовала "покрутиться на месте" — у меня вполне понастоящему закружилась голова!



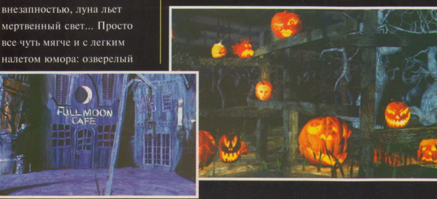


Про долгожданное видео, увы, ничего особенного сказать нельзя — видео как видео, хорошо вписано, не конфликтует с общим визуальным рядом, но отнюдь не кино. Мутновато, темновато, 12 кадров в секунду... Здорово оживляет игру, несомненно, но не более того... Братцы у Лиззи забавные, их искать — одно удовольствие.

Возможно, я слишком нажимаю на то, насколько игрушка хороша для детей, и вы уже решили, что умным дядям в ней делать нечего. Ничего подобного, в нее с удовольствием будут играть и старый, и малый — просто "серьезных", "настоящих" игр для детей "среднего возраста" на адвенчурном рынке появляется на удивление мало, и хотелось отметить такой удачный эксперимент.

Короче говоря, славная, стоящая игрушка, а для осиротевших любителей видео — и просто подарок. Так что закройте глаза на лейбл с надписью Microsoft и подарите ее — себе или детям. Тем более что DreamWorks — отличная фирма, хоть и "совместная с Билли", и наверняка выпустит еще не одну хорошую игрушку, так что привыкайте!

— Наталия Дубровская



Системные требования: *Pentium 75, 4-скоростной CD-ROM, 8 Мбайт RAM, SVGA (256 цветов), 10 Мбайт на HDD, Windows 95*

Goosebumps. Escape from Horrorland

★ DreamWorks
★ Microsoft

90%	ГРАФИКА
90%	ЗВУК
85%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%



Я памятник себе воздвигла...

В нынешнем году прародительница современных (графических) квестов **Sierra** отмечает свое пятнадцатилетие. Несмотря на тяжелое для компании время и крутой поворот от квестов к RPG, "Сьерра" все же не намерена отказываться от своего славного прошлого и готова напомнить о нем забывчивой *игровой* общественности, благо есть весьма *почтенный повод*: полтора десятилетия минули не только со времени основания компании, но и с начала творческой деятельности **Роберты Вильямс**, легендарного **дизайнера** "Королевских квестов" и первой "Фантасмагории".

Безоговорочно порвавший со славным квестерским прошлым своей компании Кен Вильямс воздвиг на могиле сьерровских квестов вообще и 15-летнего творчества своей супруги в частности роскошный надгробный камень по имени **Roberta Williams Anthology**. В сущности, камушек мог бы быть и поувесистее, чем четыре CD, если бы включал, помимо всех хитов "Сьерры", к которым приложила руку Роберта, — от Mystery House до седьмого King's Quest, — ее главную гордость, "Фантасмагорию-1", от которой в антологии осталась лишь первая глава. Надо сказать, что это отнюдь не из-за жадности Кена, он бы и на десятке "компактов" издал собрание сочинений любимой супруги, но "Антология" предназначена для семейного просмотра (или игры — это как у кого получится), а "Фанта" — игра не для детишек.

"Антология" вышла в свет в сопровождении на редкость пухлого мануала, что не мудрено: мало кто сегодня знает, во что наши бабушки и дедушки... простите, наши заокеанские ровесники играли на Apple 2 и Atari.

"Да кому нужно это старье?" — спросите вы. Еще вчера я тоже расценила бы выход "Антологии" как курьез, но, разгребая как-то пыльные залежи 5-дюймовых дискет, я наткнулась на свою первую компьютерную игру — Paratrooper (может быть, вы помните такую худосочную пушечку, стреляющую по самолетикам и десантникам, составленным из нескольких палочек?). В это время у меня дома неожиданно всплыла и моя первая XT'шка, и вы догадываетесь, что случилось: я провела несколько дней, не отрываясь от этой ностальгической забавы, и, что интересно, никто из наблюдавших эту мощную битву на EGA'шном мониторе не мог удержаться, чтобы хоть часок в ней не поучаствовать. Куда там Quake'у!

Может быть, именно в антологии Роберты Вильямс вы найдете вашу первую



игрушку, которую когда-то переписали у приятеля, даже не посмотрев на название и фирму-производителя, поиграли и стерли, потому что винт на 40 мегабайт хоть и большой, но все же не резиновый. И если вашей первой игрой стал какой-нибудь King's Quest или любая другая работа Роберты, вам обеспечена масса кайфа и приятных воспоминаний, причем без сопутствующих проблем вроде отсутствия пятидюймового дисковода или грозной надписи "not enough memory", которая приводит в экстаз обладателей 16-метровых мозгов всякий раз, когда они пытаются вернуться к старым игрушкам.

Чего не найти в "Антологии" — так это будущего. Такое ощущение, что утомленная Роберта подвела итоги и теперь собирается на заслуженный отдых. А ведь это не так — к Рождеству она выпустит новую, восьмую по счету серию "Королевского квеста". Когда "Сьерра" рекламировала еще не вышедшую "Антологию", то обещала, что именно из нее мы узнаем, как изменятся квесты Роберты Вильямс в трехмерном мире. Увы, кроме двух небрежно сделанных видеороликов, идущих в крохотных окошках, ничто не напоминает о том, что Кен и Роберта еще живы, а их новое детище готовится к выходу в свет. Нам покажут рабочее совещание с Робертой во главе стола и каких-то людей за компьютерами, поглощенных созданием 3D-анимаций. И все — больше о будущем ни слова, ни кадра.

Зато история "Сьерры", в том виде, в котором она представлена в "Антологии", читается как роман или, вернее, как мыльная опера.

Итак... В 1979 году программист Кен Вильямс нашел способ развлечь свою жену — скучающую домохозяйку Роберту. В то время Кен еще и не мечтал о персоналке, но у него был, что называется, "удаленный доступ" (через телефонную линию) к

2

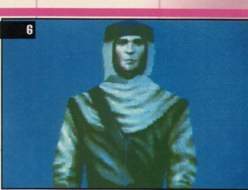
YOU HEAR A NOISE. "BEEP, BEEP, BEEP!" YOU ARE IN THE FRONT OFFICE OF THE BUILDING. THERE IS A SECRETARY HERE. THERE IS A DOORWAY TO THE NORTH AND A

1

1







мэйнфрейму, на котором он создавал большую и скучную программу налогообложения. В глубинах этого монстра Кен и нашел нечто под названием Adventure, встретившее его словами: "Вы стоите на дороге перед маленьким кирпичным домиком...". Три недели Кен и Роберта стучали по клавишам, и не было предела их горю, когда Adventure наконец кончилось. Ничего подобного в недрах мэйнфрейма Кен больше не встретил, и тогда безутешная Роберта... написала игру сама.

Любопытно, что она сразу пошла по новому пути, снабдив свое детище картинками — примитивными рисунками из черточек, которые все-таки значительно оживляли игру. Дело пошло. Роберта нянчила детей и писала сценарии на кухне, а Кен программировал игры и развозил их по магазинам.

"Сьерра" родилась как лубочное воплощение "Американской мечты". Ее основной конкурент, компания Infocom, не опустился до графики, совершенствуя сценарии игр и текстовый интерфейс. В этом отношении "Сьерра" не могла за ним угнаться: картинки занимали столько места на диске, что о сложном сюжете пришлось забыть. В конкурентной борьбе обе компании не преуспели, увязнув по уши в долгах. "Инфоком" был куплен компанией Activision, которая до сих пор продолжает традиции славного инфокомовского "Зорка", а балансировавшую на грани банкротства "Сьерру" спасла добрая фея: компания вдруг получила



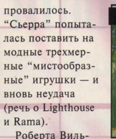
заказ от IBM на создание игры для ее нового персонального компьютера.

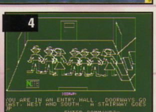
Так родился первый "Королевский квест". "Сьерра" поставила на технический прогресс и не прогадала. Игра с цветной анимацией оказалась единственной на рынке. Такого успеха у "Сьерры" не было ни до, ни после. Он определил ее политику на долгие годы.

Верная служанка технического прогресса, "Сьерра" не пропускала ни одного сколько-нибудь значительного нововведения и никогда не ошибалась: постоянно улучшались звук, цвет, анимация, в 5-м "Королевском квесте" текстовый интерфейс сменился привычным нам "мышиным" (впервые в истории "Сьерры" игра была продана тиражом более полумиллиона экземпляров), и новые толпы фанатов давились в магазинах за ее играми.



И вдруг эта отлаженная система дала сбой. "Сьерра" вложила огромные деньги в строительство специальной студии для создания игр с видео. "Фантасмагория" оправдала затраты, но ее продолжение, технически намного более качественное, с треском провалилось. "Сьерра" попыталась поставить на модные трехмерные "мистообразные" игрушки — и вновь неудача (речь о Lighthouse и Rama).







Роберта Вильямс, никогда не создававшая ничего, кроме хитов, не имеет к этим играм никакого отношения, но именно ее идеи о первостепенной важности технологического прорыва для судьбы игрушки лежат в основе современной концепции компании, которая (концепция) ярче всего должна проявиться в конце этого года, когда Роберта выпустит свой восьмой "Королевский квест". На этот раз "Сьерра" должна вновь оказаться впереди всех, предложив квестообразную (?) игру, для которой необходима технология MMX. И все ради того, чтобы еще немножко приблизиться к воплощению того восторженного описания первого из "Королевских квестов", которое Роберта дала в интервью 1984-го года:

"Это будет игра ...в которую можно будет играть несколько раз, пока вы не увидите все, что в ней есть... И она будет в реальном времени. В сущности, там бродят разные персонажи, которые могут появиться и поймать вас в любой момент... Ваш герой сможет ходить и плавать, прыгать и нагибаться... Полный цвет... Вы услышите, как поют маленькие птички и скрипят открываемые двери... В ней будет три измерения. Вы сможете обходить объекты спереди и сзади и сталкиваться с ними".

Такая вот программа-максимум. Главное, воплощать ее можно бесконечно... Лишь бы денег хватило.

— Ольга Цыкалова



1. Великая и неповторимая "Фантасмагория"! 2. Ну совсем как живая! 3. King's Quest 7 — игра или диснеевский мультик? 4. Первый дом, который построила Роберта. ...и его первые жители. 5. King's Quest 1 — совсем цветной. 6. King's Quest 8 — этого еще никто не видел!

Тайное становится явным, или Прелести для Ларри

То, о чем вы мечтали, играя в Leisure Suit Larry: Love for Sail!, но стеснялись спросить

Путь к счастью для маленького сластолюбца Ларри всегда был тернист, а само счастье — недолговечно. Каких только мук и унижений ни приходилось переживать несчастному недотепе, добиваясь той малости, которую его объекты, похоже, заранее были готовы отдать вполне задарма и без особых раздумий (увы — не ему!).

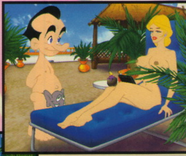
*Вот и в последней, шестой по счету серии своих похождений (**Leisure Suit Larry: Love for Sail!**), — разве дотянул бы Ларри до конца, если б не тупое упорство и жестокость игрока (мышью щелкать — не с мачты падать и не на кактусе висеть)? Разве б стоила корыстолюбивая и распутная капитанша с неприличным именем таких усилий?! Конечно, нет! Живи Ларри не в компьютере — он давно бы утопился, проиграв очередное состязание, смирился с судьбой в объятиях пиратки Пегги или просто умер бы от нервного истощения на полпути к заветной цели...*

Ну что, разжалобила я вас? Надавила на слезу? Стало вам стыдно и неуютно за то, что вы уже которые сутки вытворяете с маленьким греховодником себе на потеху? То-то же!

Только не думайте, что я все это затеяла в целях исключительно воспитательных. Отнюдь! Я собираюсь предоставить вам реальный шанс слегка облегчить страдания нашего Ларри, сделать его вечно ускользающую мечту чуть-чуть реальнее, а главное — дать ему капельку вдохновения.

Дрю

Итак, вдох номер один: Дрю Бэррингмор, аспирантка, красавица, просто нудистка — та самая, что валяется у бассейна в чем мать



родила, кропая на любимом лэптопе очередной высоконаучный труд. Вас на этой картинке наверняка и так все устраивает, но Ларри безумно раздражает та пышная тропическая ветвь, которая прикрывает одно из самых интересных мест на теле высоконравственной поклонницы авиаконструктора А.Фоккера.

Все очень просто: щелкните на ней (ветке), выберите "Other" и введите "push!". Push, Ларри, push! Вот оно, твое счастье — на картинке!

Викки

Думаете, неотразимая библиотекарша Викки не способна на большее? Уверены, что уже видели ее во всем блеске? Нет, нет и нет! Просто при первой встрече с преображенной мисс Библиотекарь не торопитесь с беседами о погоде, а нажмите "Ctrl" и щелкните на одном из дядечек, принимающих душ на машине Викки, — на том, что слева. Вот теперь — самое время! Вперед, Ларри! Particularly nasty weather, isn't it?

Джейми

Увы, даже пользуясь всеми грязными уловками, которые предусмотрели добрые создатели Larry 7, добраться до прелестей скандальной экс-модели



Джейми Ли Коитус Ларри сможет только в мечтах... и то, если вы ему поможете. Придя в бальную залу, где разочарованная модельерша придается самым изощренным мукам творчества, щелкните на Ларри, выберите "Other" и введите "dream".

Есть контакт? Эй, эй, Ларри, проснись! Пора паруса резать!

Звезды "кантри"

Что надо делать с бобрами в этой игре, помните? Правильно, доить! А где у нас первый бобр? Нет, не внизу, под кегельбаном, а по дороге в библиотеку, на полках слева.

Ну что тут можно сказать? Milk! Не знаю, какая тут связь, но если вы это сделаете, то при первом



визите в комнату вечно молодых звезд в стиле “кантри” Ларри ждет маленький, но исключительно, понимаешь, приятный сюрприз...

Дрю-2

После того как Ларри поучаствует в выступлении бесподобного дуэта в салоне, добредет до каюты и примет свой обычный сравнительно приличный вид, обязательно вернитесь на сцену и ощупайте (“Other”, потом “Feel”) микшерный пульт. Ура,



звукорежиссер забыл затычки для ушей! Теперь Ларри сможет безмятежно созерцать прелести Дрю во время беседы о Фоккере — он ведь не слышит ее претензий! (Как, впрочем, и собственно рассказа о Фоккере, но это не беда. Ларри же не женщина, чтобы любить ушами! А на Фоккера ему наплевать.)

Аннетт

А вот зрелище поистине вдохновляющее: безутешная вдова купается в унаследованных с помощью Ларри миллионах!

Чтобы увидеть эту удивительную сцену, вернитесь на место преступления сразу после того, как Ларри задействует очередной костюм из своих бездонных запасов, подойдите к третьей слева статуе и щелкните... э-э-э... короче, там где молния.



Введите “Other”, потом “Unzip”, затем нажмите кнопку звонка... Лучше хоть что-то, чем ничего, правда, Ларри?

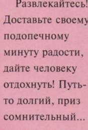
Дрю-3

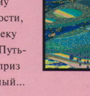
Чемодан нашли? Orgasmic powder взяли?

Идите к Дрю и первым делом щелкайте на ее коктейле (он стоит на столике). Выберите “Use”, потом — “Orgasmic powder”. Хотя вам и скажут пару гадостей, но теперь, когда Дрю согласится посетить Ларри в его каюте, он будет скромно стоять в стороне, не заслоняя прекрасного вида ни от себя, ни от нас.

Ван-Гог

Если дважды нажать <Ctrl P>, игра выйдет в некий “режим психоделии” — очень красиво! Правда, сначала вам покажется, что у вас полетела видеокарта или отказал монитор. Чушь! Психоделия распространяется только на интерьеры — посмотрите на ближайшую фигуру и успокойтесь. С ней все в порядке — значит, в худшем случае, ваша видеокарта сломалась частично. Выборочно. Не совсем.





Развлекайтесь! Доставьте своему подопечному минуту радости, дайте человеку отдохнуть! Путь-то долгий, приз сомнительный...

— Наталия Дубровская

P.S. А вот и вам награда за доброту и усердие: играя в кости с нечестивой Дьюми Мур, нажмите <Ctrl C> — бедняжка раскроет перед вами все карты (простите, кости), сама того не заметив, и полный выигрыш станет не более, чем вопросом времени (и абстинентного синдрома — но это уже судьба!).

И еще: не знаю, как вы, а я долгое время полагала, что функциональные клавиши в “Ларри” не задействованы (кроме, конечно, F1). ЭТО НЕ ТАК! Почти у каждой из них есть своя, глубоко омерзительная функция. Нажмите — и убедитесь!



По лабиринту вариантов

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME

Целых 85 лет история, природа и халатность пытаются стереть бедный маленький "Титаник" с лица земли (скорее, моря) — и не получается. Непотопляемый пароход всплывает то тут, то там, мелькает то в памяти, то на экране и никак не хочет уйти на дно.

Внесем и мы свою лепту в копилку современной мифологии — напишем о бумажном кораблике надежд'1912 еще раз.

Раз уж мы одарили игру таким бешеным рейтингом (см. .EXE #1), да еще обозвали "нашим выбором" — грех было бы не дать по ней солюшен! И грех этот мы сейчас исправнейшим образом совершим, поскольку написать солюшен к Titanic'у практически невозможно. Игра может развиваться в десятках направлений, персонажи тасуются и появляются то тут, то там, всякая задача имеет несколько решений, любой пазл можно просто взять да и бросить... Есть пара-тройка узловых моментов, которых не миновать, а все остальное — лотерея, уж каким боком повернется к вам "Титаник"... Так что не будет солюшена. Можно было бы, конечно, просто описать один из вариантов прохождения шаг за шагом — но это уже чистое варварство и .садизм! Если вы согласны играть в "Титаник", плетясь по такому тексту, — то вам и играть не за чем, а если играть не за чем, то для чего вам солюшен?! Зато разъяснить эти самые узловые моменты и намекнуть, где есть интересненькое, — это сам Бог велел. Вот и займемся!

Лондон, 1942

Здесь подсказок особых быть не может, зато есть парочка приятных излишеств: например, радио, по которому назойливо сообщают о вчерашних бомбардировках, можно настроить на другую волну (и не на одну!), а можно выключить совсем. Оно стоит рядом с плакатом, на котором изображен злобный фашист.

Шкафчик над кухонным столиком открывается — это вы, наверное, уже заметили. Если внимательно посмотреть на то, что лежит в нем на полках слева, то там быстро пробежит жирный трехмерный таракан — и опять спрячется среди скудного военного провианта.



Кстати, очень рекомендую уделять побольше внимания мелочам, особенно деталям интерьера. На "Титанике" старательный игрок может подробнейшим образом "рассмотреть" практически все: резьбу на лестницах, витражи, подсвечники, лампы, зеркала, позвенеть крышечками кофейников в кафе...

Когда в самом конце вы все-таки попадете в салон первого класса, не поленитесь, зажгите огонь в камине (он — напротив книжных полок, где, скорее всего, стоит полковник Цайтель). Просто хорошенько рассмотрите зеркало.

Каюта

Разумеется, вы уже открыли сундук и нашли бумаги в желтом конверте, декодер в нижнем ящике и граммофон с валиками справа. Если вы думаете, что граммофон здесь стоит просто для красоты или "технологичности", вы сильно ошибаетесь. Нечленораздельное шипение, раздающееся из его трубы, — на самом деле боевое задание. Прислушайтесь — и поймете. Действительно, при таком качестве звукозаписи особо секретничать не стоит — и так, считай, шифровка.

Декодер работает следующим образом: подключите провода, щелкните тумблером, потом введите цифры — нужная комбинация должна занять место нулей. Теперь наберите текст без пробелов и нажмите "DE-CODER". Плачь, Германия!

Гимнастический зал, где томится в обществе электрического верблюда мисс Прингл, найти не трудно — как и любое другое место на корабле. Кроме карты, в вашем распоряжении есть парнишка-лифтер, всегда готовый дать вам подробные инструкции, а то и подкинуть поближе к требуемому месту.

Радиорубка

Алгоритм беседы с офицером Морроу должен быть таким:

The sea appears calm
It's a clear night, but dark
What uproar?
You don't care for burocrats (или You don't like politics?)
What war was that?
No wonder moonless nights make you jumpy
Now, may I visit the wireless room?

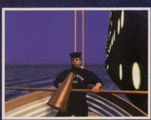
Этот незатейливый треп заставит доверчивого морского волка забыть о своем долге, и вы сможете упражняться в азбуке Морзе хоть до второго пришествия.

Если вам этого мало и вы мечтаете порулить — найдите офицеру Морроу его любимый бинокль, когда он пожалуется на его пропажу. Сходите к корме, поднимитесь по лесенке — там он и лежит. Благодарный Морроу сразу пустит вас на мостик! Жаль, что объехать айсберг вам все равно не удастся...

А вот ваши действия, если вам понадобится отправить телеграмму (учтите при этом, что в ящике стола лежит инструкция).

Оставьте в покое ключ, сначала поставьте рычажок на выключателе (он вверху справа) в положение "ON" (должна загореться лампочка), потом перебросьте рубильник (слева ниже) на "TRANS". Осталось поймать нужную волну — приемник расположен прямо над столом. Крутите ручку настройки, пока не замигает красная лампочка. Есть! Просто вводите текст.

Кстати, если поставить рубильник на "REC", можно получить энное количество телеграмм, при этом принимаются они на разных волнах: одна волна — для официальных сообщений, другая — для частных. В общем, экспериментируйте.



Турецкая баня

Оккультист Траск отправил вас сюда (если вы, конечно, показали ему трубку Цайтеля, которую нашли в кафе) вовсе неспроста. Включите воду, а потом подойдите к зеркалу. Оно запотеет — и вы увидите кое-что занятное.

Кстати, имеет смысл навещать Траска почаще. Он может рассказать массу интересного о любом предмете, который окажется у вас в руках. Весьма полезна и пустышка Дейзи Кашмор — ни в чем ей не отказывайте и старайтесь внимательно слушать ее трескотню. Как всякая опытная





сплетница, она — находка для шпиона, поскольку знает и понимает больше, чем любой агент.

Кафе Паризьен

Если вы все еще в самом начале игры, во время первого визита в радиорубку послушаетесь призыва нью-йоркского деляги Макса Зейдельмана и шагайте с ним в кафе: у вас есть шанс увидеть своего врага сразу и даже кое в чем разобраться.

В любом случае, сюда тоже стоит заглядывать почаще: сначала Цайтель забудет здесь свою трубку, а позже, уже после смерти Вилли, вы найдете здесь сигареты Зайдельмана — именно на них намекали загадочные строки о "старом и красном" в поэтической записке, которую вы нашли рядом с телом несчастного Вилли (хотя на что мог рассчитывать человек, залезая в столь ужасное устройство, как эта "электрическая ванна"?).

Сигареты лежат за обшивкой стены рядом со вторым от конца столиком слева. Если отдать их Максу, он поделится с вами кое-чем интересным.

Кочегарка

Если вам никак не удается загнать проклятую стрелку в зеленую зону, можете попросить совета у того бездельника, который свалил на вас эту творческую задачу. Он даст вам печатную инструкцию. Признаться, я обошлась без нее: главное — вывернуть все красные колеса до отказа влево, а потом поупражняться с рычагом для подачи воды. Дальше — по ситуации. Заработает как миленькая!

Мой вам добрый совет: не ищите "Рубайят", пока Влад не ушел навестить Сашу Барбикона (он сделает это, если вы принесете ему от Саши пакет). Если уж нашли — перепрячьте в другую панель, только не оставляйте и не пытайтесь унести. Влад за вами следит с революционной бдительностью: в первом случае он сам ее утащит, как только вы покините бойлерную, во втором — просто вас убьет. Самое разумное — вообще о ней не вспоминать, пока зоркий террорист не уберется с дороги.

Книгу (как и картину, если вы успеете взять ее до крушения) лучше сдать на хранение Purser'у — тогда Прингл перехватит ее, как только начнется паника.

Еще здесь можно немного поскандалить с кочегаром — так, ради развлечения.

Каюта фотографа Бернса

Обиженная супруга этого симпатичного трудоголика болтается на парадной лестнице, на той же палубе "C". Если сказать об этом Бернсу и не очень хамить, он убежит ее искать, а вы сможете облегчить ему жизнь, проявив последние фотографии и унеся результат. Вообще-то на столе валяется инструкция, но я все равно могу дать парочку полезных советов.

Для начала выключите свет — кнопка справа у входа. Подойдите к столу и включите красный фонарь. Непроявленные снимки лежат в маленьких плоских коробочках на столе. В ванночке слева — проявитель, в ванночке справа — фиксаж.

Дальше все как в жизни: главное — не передержать. Старайтесь проявлять не дольше 10 секунд, а фиксировать — пятнадцати. Изгаженные снимки не возвращаются и не рецензируются — их путь лежит в помойку. Так что будьте внимательны.

Кстати, имеет смысл навещать молодоженов почаще — Бернс всегда рад показать что-нибудь новенькое. Например, снимок темной фигуры на дымовой трубе...

Когда Бернс начнет искать для своей Стефани подарочек, пригодится открытка, которую вам охотно даст преподобный Траутт. Только не обижайте бедного миссионера — и непременно ее получите.

Каюта Саши

В ходе игры у вас может появиться шанс забраться в каюту бессердечного хахаля нашей Джорджии в его отсутствие.

Поговорите с электриком, и он уйдет искать отвертку. Откройте распределительный щит и вырубите свет в каюте Барбикона (A 14). Он побежит скандалить, а вы, не теряя времени, — воровать подлинное ожерелье Джорджии. Не забудьте только вернуть рубильник в прежнее положение — работа предстоит тонкая, и свет понадобится.

Установите диски на матрешке так, чтобы числа по вертикали составляли следующую комбинацию (сверху вниз под 15): 5-3-2-5. Откройте матрешку, возьмите колье и положите вместо него фальшивку, которую доверила вам Джорджия. Отлично!

Purser

Главное качество этого ответственного лица — страстное желание угодить сильным мира сего. Когда вам захочется посмотреть на перечень грузов — предложите помощь в отправке телеграммы о прибытии мистера Тэйера. Как отправлять телеграммы, я уже рассказывала. Он убежит хвастаться успехами — а вы не зевайте. С ключами от трюма — то же самое. Дайте недотепе запонку Штраусса, и он готов. Запонку вы найдете в Reception Room палубы "D" — она завалилась за обивку кресла, что слева от дивана.

Палубы и грузовой трюм

Чтобы подслушать разговор Цайтеля и Саши, спуститесь в крытый променад палубы "A" и шагайте на корму.

Добраться до грузового трюма можно так: из того же крытого променада вниз ведет лесенка на Forecastle Deck. Идите к носу, спуститесь через маленький проем на открытую палубу и сделайте шаг вперед. В трюм ведет маленькая дверка по правую руку — наверх лезть не надо.

Войдя в трюм, сделайте три шага вперед и откройте дверь справа. Включите фары на автомобиле, чтобы сразу найти нужный ящик (в кабину для этого лезть не обязательно!).

Кстати, попасть в грузовой трюм можно и через бойлерные, причем сразу. Правда, без ключей это особого смысла не имеет...

Труба

Поднимаясь на дымовую трубу (из Engine room), старайтесь всегда держаться левее, не то попадете в тупик, и придется спускаться.

По идее, от Цайтеля можно отбиться с помощью газовой ручки, но толку от этого — ноль: вас огреет гаечным ключом несгибаемый Влад.

Финал

Ну, тут вариантов уже такое множество, что просто не перечислить: все зависит от того, какие предметы вы сумели найти и с кем вам взбредет в голову поболтать. Вы можете оказаться в каюте Цайтеля в обнимку с бомбой с часовым механизмом, а можете больше и не вспомнить о проклятом полковнике. Можете вернуть младенца, которого украла вероломная магнатша Конклин, его простонародной мамаше, а можете ничего об этой истории и не узнать. Можете сыграть с Ривьерой на пропуск в шлюпку (придется поставить колье), а можете обойтись (или не обойтись) и без пропуска. Можете спасать Джорджию, которую отравил подлый Цайтель, а можете и не обращать на это внимания (или даже ничего об этом не узнать).

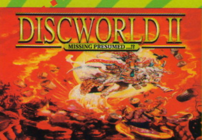
Главное — сходите в First Class Lounge и возьмите у возлюбленной покойного Вилли шаль. Девушка твердо намерена отправиться на дно вместе с "Титаником", и она ей действительно ни к чему. Спуститесь в трюм и обменяйте шаль на тот предмет, который в вашем случае оказался у Влада. Он убежит (спасаться), а вы можете смело развлекаться дальше.

Не буду вам мешать!

— Наталия Дубровская

Никто не пришел умирать

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ DISCWORLD II



*Итак, **Discworld II** браво зашагал по просторам нашей Необъятной (слово "родина" вовсе не потеряно, слово "родина" вычеркнуто редактором. — **Ред.**). Необъятная вцепилась в мышь, и просторы застонали: "Солюшен! Солюшен!".*

Еще бы! Славный город Анх-Морпорк, по образному выражению Главного мага, "во все-еще-живых-по-самые-подмышки", а недотепа Ринсвинд тыкается во все углы, как слепой котенок, собирает всякую дрянь и никак не убедит доброго пастыря с косой вспомнить об оставшихся без присмотра овечках — и вы не в силах ему помочь!

Как убедить вампира, что уже утро? Зачем Ринсвинду гнилая рука от мертвеца? Как уломать капризную старлетку?

Ну что же, Необъятная сказала: "Хочем!" — Game.EXE ответил: "Есть!". Правда, это будет не совсем солюшен. Если мы избавим вас от необходимости по сто раз ходить в одно и то же место, говорить ни о чем и путаться в предметах, как Ринсвинд в своем кафтане, — игра потеряет всякий смысл. Тут вся прелесть в медленном выяснении взаимосвязей... Так что вот вам хинты, а не солюшен: не "пойди туда, я знаю куда, возьми то, потом узнаешь, зачем", а "чтобы выполнить это, возьми то, оно лежит там — узнаешь сам". Полагаем, они избавят вас от лишних мучений, не испортив удовольствия от решения задач, с которыми вы легко справитесь сами.

Акт I: С миру по нитке

Архиканцлер сделал свой выбор, и высокая честь собирать лабуду, необходимую для выполнения торжественного обряда по вызову Смерти в домашних условиях, выпала, само собой, бедняге Ринсвинду. Город большой, предметы самые дикие, многие из них давно находятся в частном владении, и хозяева отнюдь не жаждут с ними расставаться...



Где найти и как отнять, если не отдают?

Начнем с самого приятного: с Мерзкой Вони (Vile Smell).

Отыскать ее нетрудно: она всегда со своим хозяином, попрошайкой Роном. Можете сразу навестить ее в Shades, но она с Ринсвиндом не пойдет. Ее нужно сначала подманить, а потом заточить.

Подманить Вонь можно только одним — еще более мерзкой вонью.

В университетский сад ходили? До конца вправо прошли? Маленького зеленого импа видели? В железных сапогах?

Надеюсь, вы никогда не ходили в железных сапогах. Думаю также, что, несмотря на это, вы догадались, каким должен быть эффект от их ношения.

Надо их отнять! Сапоги железные... железные... ЖЕЛЕЗНЫЕ! Дошло? Магнит валяется в углу в центре высоких технологий (High Energy Facility).

За этим запахом Вонь пойдет хоть на край Диска! Осталось найти для нее достойное вместилище.

Навестите предсказательницу миссис Кейкс (в Shades). У нее на окошке стоит замечательная бутылочка для заточения джиннов. Найдите ей эктоплазму — и бутылка ваша!

Чтобы узнать об эктоплазме, разговорите старушку (она все норовит заснуть). Порядок такой: сначала надо съязвить ("шут"), потом задать вопрос, потом задуматься ("свеча"), а уж затем — поздороваться ("улыбка").

Эктоплазма, как вы узнаете, вырабатывается из привидений путем то ли выжимания, то ли возгонки, то ли вытапливания — не важно, вручную этого все равно не сделать.

В любом случае, привидение надо сперва найти.

Идите в Гильдию дураков (Fools' Guild), поговорите с дебильным призраком, а потом покажите ему кирпич (он валяется слева).

Для выжимания эктоплазмы из окирпиченного духа вполне сгодится акселератор



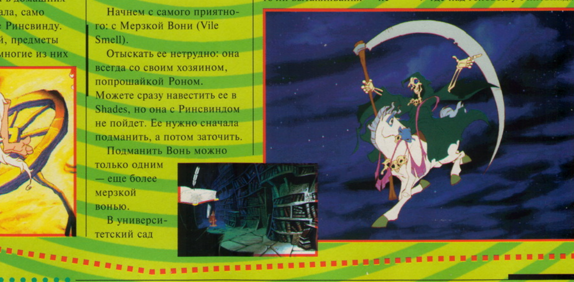
в High Energy Facility. Готово? Бутылка ваша!

Теперь положите железные сапожки в бутылку для джиннов и предложите это замечательное обиталище Мерзкой Вони. Вот и подарочек для Архиканцлера!

Что там еще? Блестки?

Ну, это посложней! Их придется доставать, с одной стороны, из-под земли, с другой — простите, из-под юбки.

Спуститесь в Гильдии дураков под землю, побродите немного и найдите место, где над головой у Ринсвинда





окажется решетка. На решетке стоит восходящая Мерилин и размахивает юбками, тщетно ожидая необходимого для славы дуновения.

Подействуйте на решетку маленькими мехами, которые Ринсвинд (я



надеюсь) уже утащил из High Energy Facility. Юбки взлетели, девица ликует, и ей совсем не жалко блесток, которые осыпаются и осыпаются с ее трусиков. А Ринсвинд, не будь дурак, их собирает.

Три молотка для игры в крокет (они сыграют роль “одинаковых палочек” из задания).

Это Ринсвинд на посту, остальные отдыхают. Трое его коллег, например, режутся в крокет в университетском саду, и вовсе не горят желанием поступаться своими маленькими радостями ради общего дела.

Хорошо, что они уже впали в прострацию, и им все равно, чем махать.

Проще всего добыть фламинго для Декана. Его абсолютно задаром отдаст Ринсвинду бабушка из бродячего магазинчика (Travelling Shop).

Два других квазимолотка обитают вместе — на пристани. Та же бабушка охотно отдаст Ринсвинду рыбье чучело — предложите его пеликану. Птичка ваша!

С рыбой-молот тоже все просто: сходите в морг (в Shades) и возьмите с разделочного столика нож. Полосните им по сетке с чьим-то уловом, висящей над пристанью. Мелкая рыбешка рванет врассыпную, а рыба-молот сядет на мель и послужит отличным молотком для третьего игрока.

Осталось всего два пункта смертельного меню! Шансы растут!

Оплывшие свечи.

Бабуля из Travelling Shop — мастерица ваять свечки. Правда, предпочитает китовый жир, но, на худой конец, сойдет и воск. Главное, чтобы пчелки потели при его производстве, а то свечи выйдут не оплывшими, а стройными, как солдаты.

Чудненько! Пчелы живут в саду, их найти не трудно. Остались сущие пустяки: убрать с дороги пчеловода, заставить пчел пропотеть и забраться в улей.

Пчеловод падок на картинки с девицами, которые охотно раздает продюсер Дибблер на площади. Стоит помахать



таким буклетиком у работника пчельника перед носом...

Довести пчел до изжоги поможет перец-чили из заведения Gimlet's (там подают мышей с кровью). Посыпать им цветочки — и... пчелки обопьются!

Для добычи готового воска Ринсвинду понадобится специальное снаряжение. Обкуривать ульи можно при помощи благовоний из того же бродячего магазина (спички лежат на стойке в баре Troll's Head, где тоскует беззубый вампир), а защищать лицо бедному браконьеру придется кружевной юбочкой, которую он содрал с манекена вечно сонной миссис Кейкс.

Ура! Последний элемент — мышиная кровь.

Как ни странно, самая маленькая проблема состоит в том, чтобы найти источник нужной крови. Достаточно сходить в Gimlet's, почитать меню, поздороваться и попросить “мышебургер”.

Не будет трудностей и с вместилищем: в High Energy Facility есть отличная пробирка.

Все дело в том, чтобы кровушку из мыши добыть, и поможет тут только одинокий вампир, коротающий ночи в Troll's Head.

Ринсвинду позарез нужны его вставные зубы! Увы, пока не наступит утро, вампир будет бодрствовать, а зубы — оставаться у него во рту.

Сделаем ему утро! А когда наступает вампирское утро? Когда петух пропоет, когда же еще! Петух тоже живет в саду, осталось его поймать.

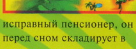
Крикун Дибблер на площади счастлив поделиться своим сомнительным попкорном. Жаль, что этого недостаточно — петух слишком резвый, и, пока его не доведешь до кондиции, подманивать — только продукт переводить.

Закажите в том же тролльем пабе кружку неопределенного алкогольного напитка, пропитайте зерна...

Проклятый петух так надрался, что от него никаких утренних криков не дождешься — он и икать-то не в состоянии. Протрезвить его сможет только жуткое варево, кипящее на огне у попрошаек. Вливайте “кофе” петуху в глотку!

Несите пернатого к вампиру — пусть споет!

Вампир живет на кладбище, на высоченном надгробии. Зубы, как всякий



исправный пенсионер, он перед сном складирует в стакан у изголовья.

“Второй в мире любовник” Касанунда, пристающий со своими глупостями к троллю в пабе, как раз торгует лестницами. Расскажите покорителю сердец, какая милашка лежит в морге, и он бросится в омут чувств, по дороге подарив Ринсвинду образец своего товара.

КУСАЙТЕ! Кусайте мышь! И несите все барахло начальству.

Акт II: Пляски Смерти

После неудачной попытки насильно вытащить Смерть с



курорта и пинками загнать на рабочее место нашего Ринсвинда опять отправят на подвиги. Теперь Смерть придется уговаривать, умасливать и подкупать.

Поговорите со сборщиком мертвых у морга. Ринсвинду придется прикинуться трупом и пробраться на корабль, на котором усопшие отправляются как раз туда, где сейчас балдеет бездельница-Смерть.

В сложившейся ситуации отличить мертвого от живого трудно. Все признаки жизни и смерти стали вполне условны, а критерии оценки — сомнительны. Теперь мертвый — это тот, у кого есть свидетельство о смерти,

а живой — тот, кому его не дают, и никак иначе.

Патологоанатом в морге охотно даст необходимые пояснения (спросите его о Death Certificate).

Как добиться, чтобы зеркало не запотевало от дыхания Ринсвинда? Его надо всего-навсего нагреть. Вот и горелка на столе...

Отсутствие пульса? Его и нет — откуда пульс в



деревянной руке? Руку надо отпилить от манекена миссис Кейкс (пила лежит возле попрошаек).

Низкая температура? Возьмите на кладбище кирку и наберите немного льда в хранилище Будущей Свинины (туда можно попасть, спустившись под землю у Гильдии дураков). Набить под кафтан льда побольше — и готово.

Ринсвинд вполне мертв (и справка есть), на корабль попал, капитан утопился — плывите к Смерти!

Вот и она, гадина, — загорает и жалуется на жизнь. Никто-де ее не любит, не ценит, не понимает — а она ведь так старается! Ни слова доброго за все годы! Нет, вы докажите, что она вам нужна — тогда посмотрим!

Смерть хочет, чтобы ее все любили и желали? Хорошо! Смерть должна стать звездой! Смерть будет звездой! Видали мы секс-символы и похуже...

У нас под рукой один продюсер — старина Дибблер. Он все объяснил четко: красотка, хорошая рок-группа с крутым хитом, что-нибудь новенькое — и "Оскар" у нас в кармане.

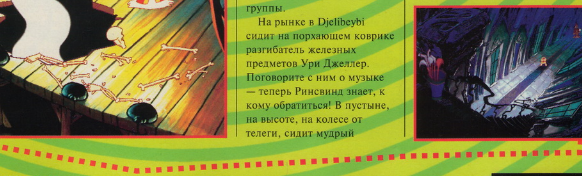
Что ж, займемся.

Рок-группа скучает на холме в пустыне — висит на крестах. Сначала нужно сходить в селение Djelibeybi и нанять верблюда. Просто попросите владельца — он не откажет.

Поговорите с лидером группы, спросите о музыке, а потом разрежьте ножом веревки, которыми будущие звезды прикручены к перекладинам. Вот и оркестр в стиле Real Death!

Что-то новенькое добывается так: найдите в Голливуде гирю (она просто-напросто висит посреди "улицы"). Там же есть почти настоящий почтовый ящик — в нем лежит бумажка с надписью "10". Приклеиваем бумажку на гирю, гирю вешаем на крюк на пристани Анх-Морпорка, раскачиваем изо всех сил и... выбиваем окно, берем дурацкую игрушку и радуемся, что нашли что-то небывалое.

Красотка. Необходимая нам дева небесной красоты валяется на диване в трейлере на площадке Дибблера. Чтобы туда попасть, надо поговорить с троллем-культуристом о ключе.



Увы, наша звездочка бескорыстием не отличается и сниматься не рвется — ломается и требует подарков. Бриллиант ей подавай!

Бриллиант, как ни странно, живет во рту мрачного тролля — это у него такие зубы.

Зуб надо вырвать, а для этого необходимо, чтобы он заболел. Придется искать Candy Rock — тролльи карамельки (о них рассказывал повар в Gimlet's).

Сладкие камни есть на рынке в Djelibeybi, но, поскольку товар увели у Ринсвинда из-под носа, вам придется попотеть.

Пройдите чуть дальше, на площадку для побивания камнями, и унесите столб. Аборигены явно собираются воспользоваться своим Candy Rock при первой возможности, так что надо найти для них подходящий объект.

Подходящий объект прикрутил себя веревкой к столбу в университетском саду и поет революционные песни.

Воткните столб в навозную кучу... Берите суфражистку и тащите к мусульманам на расправу. Веревку не забудьте, когда девушка смоется!

Тролли так любят сладкие камни! Теперь привяжите веревку к больному бриллианту и захлопывайте дверь — бедняга будет только благодарен!

Отдать бриллиант алчной старлетке — и дело сделано!

Осталось найти хиток для группы.

На рынке в Djelibeybi сидит на порхающем коврике разгибатель железных предметов Ури Джеллер. Поговорите с ним о музыке — теперь Ринсвинд знает, к кому обратиться! В пустыне, на высоте, на колесе от телеги, сидит мудрый отшельник — великий сочинитель джинглов. Ему хит накропать — что плюнуть, но в обмен он требует ответ на пару вечных вопросов.

Ответы придется выбивать из машины HEX в High Energy Facility.

Как ее запустить? Муравьев набить внутрь, и всего делов-то!

Чуть дальше того места, где сидела на пляже Смерть, есть большой муравейник. Купите у носатого торговца корзинку для пикников, набейте в нее пищи (придется сходить в университет, в Dining Hall), пригласите муравьев — и бегом в лабораторию.

Что, не хотят вылезать мураши? Придется медом намазать!

Мед добывается так же, как воск, только на улей надо подействовать глиняным горшочком (он лежит возле попрошаек в Shades).

Осталось принудить HEX к интеллектуальной деятельности.

В мастерской архитектора в Джелибейби на стене висит схема, а в саду остались воротца для крокета.

Воротца прекрасно распрямит Ури Джеллер, а из полученных палочек получится отличная модель пирамиды (подействуйте ими на чертеж).

Накройте HEX проволочной пирамидой и попросите Сказза запустить машину. Вот и ответ — столь же глубокомысленный, как и вопрос.

Отнесите его Отшельнику — и дело сделано!

Дибблер рад работать: Ринсвинд выполнил все поставленные условия. Но Смерть, видите ли, не готова — имидж еще не проработан!

Поговорите с непривлекательной гримершей (гример-

ная — в декорациях Голливуда, рядом со стрелкой).

Образец, с которого она согласна лепить экранную Смерть, — Королева эльфов. Нужны фотографии!

Первым делом требуется раздобыть камеру. У дрессировщика импов на столе одна лежит, и ничто не мешает Ринсвинду ее стянуть.

Чтобы камера работала, ее надо зарядить — маленьким зеленым импом. Спросите у зверя-дрессировщика, как добыть импа, получите отказ и принимайтесь за работу.

Окуните бумеранг в краску (с ней тихо возятся забитые зеленые крошки у столика, а бумеранги дает носатый торговец на пляже). Дождитесь, пока извалявшийся в краске истеричный имп высунется из-за декораций, и подбейте его бумерангом. Готово! Камера снаряжена, осталось найти прекрасную, как Смерть, Королеву.

Сходите в морг, откуда Ринсвинд начал свой скорбный путь, заткните Касанунду (просто поговорите с ним), и благодарная ведьма, уставшая от его домогательств, охотно расскажет, где найти Королеву эльфов.

На карте появился волшебный лес, и даже в землю эльфов можно войти, но единственное, что получит там наш Ринсвинд — стрелу в задницу. Был бы он единорогом...

Итак: отправляйтесь к пирамидам, найдите мумию и отрежьте кусок от ее пеленаний (ножницы давно надо было стянуть у миссис Кейкс). Обмотайте этой полоской ткани деревянную руку, седлайте любимого верблюда и поезжайте в оазис. Подмените тухлую руку деревянной и уносите ноги, пока стервятники не разобрались, что к чему.

В Голливуде в фальшивом замке обретается гном-костюмер (правда, он утверждает, что он — это она, то есть гномша. Позвольте не поверить, как не поверил Ринсвинд! У женщин борода не растет, во всяком случае — не до пояса).

Попросите у гнома/гномши лошадиный костюм, потом снимите с тухлой руки кольцо и отдайте ему/ей.

Отлично! Единорог начинает приобретать реальные черты.

Сходите в Dining Hall, потревожьте сонного библиотекаря — может, он хочет побыть лошадью? Конечно хочет, о чем разговор!

Теперь у лошадки есть еще и пара ног — только рог найти, а за вторую пару копыт Ринсвинд и сам поцокает.

Вы взяли шутовской жезл в Гильдии дураков? А клей возле мумии? Смело приклеивайте жезл к лошадиной голове — эльфы народ не слишком внимательный.

В лесу обязательно переложите камеру из инвентаря в карман Ринсвинда, наденьте "единорога" на библиотекаря, возьмите его с собой — и вперед, в гости к Королеве.

В земле эльфов заставьте Ринсвинда влезть в костюм, скачите в замок — и щелкайте камерой сколько угодно! Королева даже не почешется!

Все готово к съемкам! Отдайте портреты Королевы гримерше, Дибблеру — все, что он просил, и ловите кайф... Пока Смертушка не закапризничает и не отправит Ринсвинда за дублером.

Делать нечего! Надо искать скелет, достойный заменить собой Смерть на экране.

Скелет этот принадлежит некой Черной овце и хранится в шкафу в небольшом домашнем клубе для покойников (маленькая дверь слева в углу в левом конце Shades). Ринсвинда туда охотно пустят (если он предъявит справку о смерти — а она у него есть), но как выманить Черную из шкафа? Попросите ее сыграть скелетика — она откажется.

Опять идем на пляж, берем гладильную доску (она лежала в гардеробе у многострадальной миссис Кейкс), отпиливаем ей ножки... Чем не доска для серфинга?!

Ринсвинду на волне не удержаться, так что полейте доску клеем — и вперед, на гребне прибоя, в таинственную пещеру, где древний художник начертал на стене портрет прародителя нашей Овцы. Щелкаем камерой — против такой лести, против свидетельства, что род ее древнее древнего, ни одна овца не устоит.





Мотор! Премьера! Третий акт!

...Нет, сначала — маленький провальчик.

Когда Смерть освистают, снимите с проектора катушку, положите ее на монтажный стол и приляпайте к бездарному творению Дибблера фотографии Королевы эльфов — для харизмы.

Вот теперь — Акт III!

Акт III: Я тоже так могу!

На этот раз Ринсвинду придется превратиться в саму Смерть — на время ее творческого простоя. Смерть у нас теперь — поп-звезда, и махать попусту косой — ниже ее достоинства.

Войдите в дом, сходите на кухню, и дворецкий Альберт вам все расскажет. Чтобы стать Смертью, нужны коса, замогильный голос, черный плащ и некоторые навыки — например, умение ездить верхом, убирать зерновые и сбирать души умерших (только после реальной жатвы, не торопитесь!).



Начнем с коняшки. Она стоит в стойле, седло рядом. Само собой, гордый скакун не позволит первому встречному себя седлать. Чтобы подружиться, возьмите с кухни сахар, сначала выманив вредного Альберта звонком из комнаты с песочными часами (шнур от звонка свисает с потолка рядом со столом).

Само собой, даже подружившись с лошадью, Ринсвинд в седле не удержится — он и на ногах-то стоит с трудом. Вспомним наш серфинг...

Намажьте седло клеем... Конечно, потом пришлось его отдирать — зато первый пункт программы выполнен!

Коса без особых затей стоит в подставке для зонтиков у входной двери — просто возьмите.

Плащ — тоже дело нехитрое. Сорвите занавеску в холле, а из кабинета Смерти (где песочные часы, игрушечная гильотинка и звонок) заберите чернильницу.

В саду есть замечательный прудик, добавить чернил — и чистая красильня. Думаю, понятно.

Ради замогильного голоса придется попотеть. Привяжите к бумерангу веревку (она в конюшне) и закиньте его на дымоход. Забираемся

и... Вы что, не догадались печку открыть?! Тогда слезайте и выманивайте Альберта опять.

Побубните в дымоход — и Ринсвинд еще на шаг ближе к идеалу!

Самое сложное для Ринсвинда — скосить поле пшеницы. Без малой механизации ни за что не обойтись.

У хамоватой девочки, которая качается в саду на качелях, есть отличная тележка, но в обмен она хочет что-нибудь забавное — например, биографию Ринсвинда.

Биография находится в процессе создания, и совсем не далеко — парит в воздухе в библиотеке на первом этаже.

Что, не выдержал Ринсвинд насмешек милой крошки, отнял книгу?

Пускай тогда ищет биографию с картинками. Запертый альковчик, где лежат такие книги, — в библиотеке, в самом дальнем и темном углу. Ключ лежит, как нетрудно догадаться, под ковриком у входной двери (где же еще может лежать ключ в приличном доме?).

Темно? Придется делать свечку!

Воск, само собой, добывают из ульев. Чтобы разогнать пчел, можно поджечь промасленную тряпицу с кухни. Лицо прикрывать Ринсвинду на этот раз придется пижамкой. Пижамка в зайчике, зайчик лежит в спальне наверху. Там же, в спальне, есть бечевка — из нее получится отличный фитиль.

Найдите в алькове подходящую биографию — она слева внизу. Телега ваша!



Прицепите к тележке косу (если вы уже предъявляли ее Альберту) и займитесь уборкой урожая. Результат превзойдет самые смелые ваши (и Ринсвинда) ожидания, обещаю!

Второй прудик, за качелями, кишмя кишит отличными маленькими душами. Наберите в горшочек из-под сахара меда из ульев, возьмите у одного из гномов удочку и прицепите к ней мед. Закидываем... Муравьи — и на том свете муравьи! Несите улов Альберту!



Бедная Смерть! Рыжий пройдоха занял ее место, а сама Безносая... того... Умирает... Хотя этого и не может быть.

Нет! Нет! Нет! Ринсвинд этого не допустит — во-первых, это он отнял у бедной толику ее бессмертия, а во-вторых, он вовсе не собирается оставаться на этой работе до конца жизни (теперь уже — смерти)!

С этой мыслью и перейдет он в Акт IV.

Акт IV: Смерть не умрет, пока мы живы

Самый маленький и самый мерзкий. Нервы надо иметь стальные.

В этом акте вы попадете в полную зависимость от негодяя в красной феске, который время от времени является в Джелибейби, проводит там минутку, а потом смывается.

Ринсвинду нужно достать у него из седельной сумки фляжку, а потом подложить туда тухлую руку. Постарайтесь уложиться в один сеанс, а то будете слоняться, как неприкаянные! Этот деятель может еще сто лет не приехать.

Ни за что не догадаетесь, что надо сделать с Фонтаном юности! Его надо ЗАТКНУТЬ! Пробка лежит у останков Смерти. Тот золотистый песочек, который обнажится в чаше фонтана, — и есть жизнь Смерти. Надо только насыпать его в часы...



Ура! Справедливость восторжествовала, враг разбит, жизнь идет, смерть приходит... Ан нет! Киномеханика Ринсвинда ждет новая напасть — на этот раз последняя.

Эпилог: Queen Kong

Как справиться с разбушевавшейся кинг-конгшей и спасти несчастного библиотекаря?



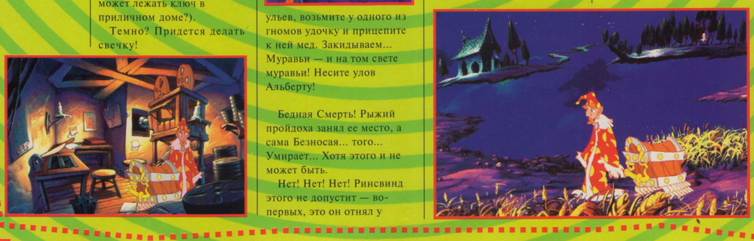
Единственный летательный аппарат поблизости — метелка в руках у нашей старой приятельницы, ведьмы из морга. С ней надо поговорить о черном вороне... Метла выпадет из ее рук, и можно лететь — только найти вооружение.

Пузыри, которыми теперь торгует Дибблер, вполне сойдут за бомбочки — надо только заполнить их водой из фляжки.

Будем надеяться, на метле Ринсвинд усидит и без клея. Вперед! Трепещи, харизматическая Королева!

Боже, какое счастье! Все, кто надо, живы, кто не надо — умер, покой и порядок! И подсказки никому больше не нужны...

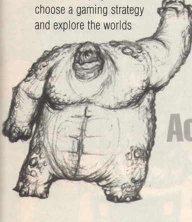
— Наталия Дубровская



In This Issue

Cover Story

Developed in the Far West of Russia, in Kaliningrad, by K-D Labs and published by metropolitan BUKA, **Vangers**: **One for the Road**, is destined to be a hit among gamers and especially those with a soft spot for Future Civilization Ethnology around the world. Real-time technology and state-of-the-art original graphics take you on a one-life journey to new worlds that could emerge only on the Post-Soviet soil. You are free to move anywhere in the endless worlds of the game inhabited by Eleepods, Beeboorats, Zeexes, Mechoses, etc. who are neither people nor robots but rather a new breed of creatures. A player is free to choose a gaming strategy and explore the worlds of Vangers as if it were an Action, or a Quest, or a mix of both. Non-standard minimum system requirements (Windows95/NT, P166, 32 Mb RAM, and not less than 100 Mb of hard disk space! — all that in view of MMX and DVD, perhaps) are worth experiencing the revolutionary non-standard capabilities of situation development and real-life participation.



Wouldn't it surprise you that a Russian game-maker Nival uses an Old-English word "allod" (hardly known to an average end-of-the-century Englishman) for its new game. This only encouraged BUKA to publish **Allods: Sealed Mystery**. RPG-like complex supernatural relationships, WarCraft-like Strategy, Castaneda-like philosophy, all this makes Allods a game representing popular modern gaming attitudes. 3D graphics is not limited to characters and "moving" objects: landscapes are also 3D, which must make Blizzard itself jealous.

Action\Arcade

Outlaws, by LucasArts, is a well-built 3D Western with plenty of shooting and cowboy gimmicks. A combination of Redneck Rampage brutality and Three Sculls of Toltecs questish puzzles and humor. You can't get back to your little cow until you kill everybody in town. Our Choice!

The release of **MDK**, by Shiny Entertainment and Interplay, proved why its demo deserved our attention months ago. MDK is a "flat" arcade implanted in a 3D shooter universe. A symbolic end to an ancient rivalry. Finally, we see a happy marriage. Moreover, its music and graphics deserve two thumbs up. Our Choice!

The shareware version of **Shadow Warrior**, by 3D Realms, has absolutely nothing to do with its so widely advertised "goodies". We keep wondering: why the very same engine gives birth to great games, such as, Redneck Rampage and Blood (when it was licensed to other companies), and only produces bastards when installed in the games of its parents. Even the screenshots they used for advertising reveal the faults pardonable only to first-year CS students. Well, people from 3D Realms should be ready for a hard summer session before their full version release of SW (due in August) will be able to deserve a C.

Redneck Rampage, by Xatrix/Interplay, is not for PC (Politikally Korrekt) puritans. American values, red sunsets, hundreds of chicken perishing under the wheels of mad trucks of zombied farmers, your favorite AK47 ("a hunting rifle", that's what it is rrreally kalled) - enjoy your wild redneck life, save your poor abducted sow and your hometown, naturally. Our Choice!

Strategic Games

Australian SSG finally came up with **Warlords III**, to be published this summer by Broderbund. Extended multiplayer capabilities, dozens of missions, improved graphics and AI, new sites and armies, magic, and many other innovations will surely make a nice present to Warlord fans.

X-Com: Apocalypse, a one-mission 16-color demo by MicroProse, turned out to be a full disappointment as to graphics and animation. The new game, nevertheless, promises to be of



interest to UFO fans and offers a choice of turn-base and real-time modes as well as a variety of weapons and gaming styles.

A demo of **Enemy Nations**, by Windward, is more than real-time strategy, it is rather an economy and war simulator with a good map generator and nice graphics (64K-color in full version).

Originally developed by Ensemble Studios, **Age of Empires**, a beta-version by Microsoft, holds a solid resemblance to Civilization, only this time it is a real-time game. We enjoyed its excellent graphics and its true love for Ancient History.

Theme Hospital, by Bullfrog, previewed in the previous issue, is a medical remake of Theme Park. A fruitful marriage of dark humor and economic strategy. How to fight and epidemic? Invest in lab research, invent a vaccine, start saving lives and making money... refuse treatment occasionally, send sick people elsewhere: more victims means more money to you because only your hospital has the remedy. Sure, a lot of patients make a Good Doctor. Got it? Play it!

Simulators

Comanche 3, by Novalogic, demonstrates that there is no end to perfection but there is one to arcade in Comanche series. Eight missions, multiplayer capabilities, excellent detailed and, nevertheless, fast graphics and surround sound make it a very good simulator and a sure hit. Our Choice!

In the beginning of the game some may experience mixed feelings about graphics in **F/A-18 Hornet 3.0**, by Graphic Simulations Corporation, but in the long run everyone will say that it is an excellent simulator with excellent (for its purposes) graphics. This realistic flight experience truly deserved Our Choice!

Adventures

The entire history of Adventure, beginning with text-interface and wire-frame buildings invented by Roberta Williams and ending with a 3D King's Quest 8, can be found in **Roberta Williams Anthology**, by Sierra. Is it a farewell or just a look she cast back before making a step forward? We shall know it when King's Quest 8 hits the market. Today Roberta Williams symbolises the crisis that the genre of "hi-tech quests" is experiencing.

Atlantis. The Lost Tales, a demo by Cryo, promises to be the most beautiful game modern technology and 3D engines can create. Even the demo shows that playing Atlantis will be as pleasant and aesthetically satisfying as admiring Atlantis itself had it existed.

Callahan's Crosstime Saloon, by Legend, is a real jewel for anyone who loves Spider Robinson's novels or/and adventures by Legend. A solid story that won appraisals from literary critics, excellent graphics, refined "bookish" language, and delicate humor (Legend's trademark!) will surely make CCS a years-long favorite among quest fans. Our Choice!

Goosebumps: Escape from Horrorland, by DreamWorks and Microsoft, is a family quest. Start with helping a family to escape from Horrorland and then you can play this game in a cosy family way sitting together with your grand/parents/children/in-laws/ etc. Everything is quite serious and all the same nice'n'easy. Help you children to make their first steps into the dangers and the deadly attractive world of adventure.







Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2,
подъезд "М-Бит"
E-Mail: azazello@online.ru,
azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339
(24 часа, 28800)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA









Наши фавориты для игр и мультимедиа • для профессиональных задач • лучшие оптовые цены





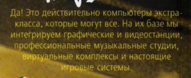




MMX • PENTIUM/PRO • ATX







Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интегрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и настоящие игровые системы.







• Уникальный ассортимент • Постоянный склад •
• Это должно быть и в вашем салоне •

Наши партнеры:

Москва

"Формоза" 917-0125
"Марекс" 195-6983
"МегаТрейд" 945-8877
"Мультимедиа Сервис" 275-2431
"Глэдис" 974-6005
"Компьютерные салоны" 921-5826
"Марви-МРТ" 923-6185

Региональные

"Астерия Клуб" .... (3432) 51-1025
г. Екатеринбург
"КО-Систем" .... (3472) 53-0561
г. Уфа
"Комплекс Про" .... (3822) 25-9522
г. Томск
"ДИ&К" .... (8632) 52-7573
г. Ростов
"Прагма" .... (8462) 51-6427
г. Ростов









Звуковые платы
– более 20 моделей!
Ultrasound PnP/PRO/ACE
TB Pinnacle (20-bit, DSP)
TB Tropez 32/PLUS PnP
Terratec EWS64XL Sound Systems
ESS-1868 SB 16/32 PnP
Creative SB 16/32/AWE64
Yamaha DBX50/SW60 XG
AVM Summit/Apex/ST

Профессиональное музыкальное оборудование
Многоканальные монтажные системы (HDR) от **DigiDesign**,
Digital Audio Labs, Roland, AdB
Antex StudioCard (Windows NT)
DAT системы **Panasonic**,
Yamaha, Mackie
интерфейсы MusicQuest,
Steinberg, MOTU
клавиатуры Fatar и Roland
– программное обеспечение...

Цифровое видео и фото
miroVIDEO DC 10/30/DV100
Kodak DC20/25/50 Zoom
FAST AV Master/FPS60+
Darim MPEGator Encoder
DPS PVR Perception/TARGA
Data Translation Broadway
TV Tuners/VideoBlasters
Maxmedia TV Convertors
Монтажные видеосистемы

Акустические Системы
Микрофоны, наушники
Sony (все модели)
Labtec LCS (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
Altec Lansing Series ACS-300

CD-Rom и CDR системы
Sony 88E+ 8XI, ATAPI
Goldstar 8/10/12Xi, EIDE
Panasonic 8/10/12Xi, EIDE
Aztech 8/10/12Xi, EIDE
Plextor 8/12X+ Pro, SCSI-2
Yamaha CDR-200/400, SCSI-2
CDR KIT: JVC (2x4), Philips (2x6)

Графические платы
Diamond Stealth 3D/64 Video
Diamond Monster 3D
STB LightSpeed 128
ATI 3D PRO TURBO PC-2-TV
Matrox MGA Millennium 3D
Matrox MGA Mistique 3D
Miro Crystal VR-2000/4000/3D
Glint3D NT Graphic Adapters
Dynamic Pictures OXYGEN-102

Компьютеры**
CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы

Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
Мыши Logitech (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
ThrustMaster F-16, F-22 FLCS
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)

Виртуальная Реальность
Forte VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"

Мониторы
Sony Trinitron 15SX/SFII
Sony Trinitron 17SFII/SEII
Viewsonic & Panasonic*

Комплектующие
- полный ассортимент
- процессоры Intel Pentium/Pro
- Iomega JAZ и ZIP, диски

*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
– лучший источник информации о новых технологиях:
мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!